INTERNET
• STRONY O KOMIKSACH
• REJESTRUJEMY WŁASNĄ DOMENĘ
nr indeksu 351555 nr 21 12 października 2000 r.

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice cena 3.60 zł



Click! Programy • Technika • Internet • Komputery • Gry

Palmtopy
PRZENOŚNE KOMPUTERKI

Procesory
NAJNOWSZE PROPOZYCJE

STAR TREK ELITE FORCE
EKSCYTUJĄCE PRZYGODY NA POKŁADZIE VOYAGERA

Plakaty:
DragonBall
Tenchu 2
X-Men

Blair Witch Project
TERAZ TY ZAPOLUJESZ NA CZAROWNICĘ...





Myst 3: Exile
ZAPOWIEDŹ PRAWDZIWEGO HITU

SPOTKANIE Z REDAKCJĄ CLICK! – SZCZEGÓŁY WEWNĄTRZ NUMERU

W numerze


BLAIR WITCH PROJECT S. 12


STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE S. 14


THE MOON PROJECT S. 21


KAPITAN PAZUR S. 22


SUPERBIKE 2001 S. 26

PALMTOPY S. 43


PROCESORY S. 46

LARRY 7 S. 18


ODWIEDZAMY NASZYCH CZYTELNIKÓW ZE ŻNINA S. 60

Hej, to znowu my!

Minęły kolejne dwa pracowite tygodnie i możemy spotkać się z Wami ponownie. W tym numerze przygotowaliśmy opisy czterech niezwykle ciekawych gier. Pierwsza z nich, Myst 3 wprowadzi Was w świat tajemniczych zagadek, a Elder Scrolls 3: The Morrowind przeniesie w mroczną krainę wyspy Vvardenfell. Natomiast ST: Elite Force i Blair Witch Project to hity, na które z utęsknieniem czekaliście i które teraz trafiają w Wasze ręce.

Nie zapomnieliśmy także o technice i Internecie. W tym numerze możecie dowiedzieć się, co to są palmtopy, jakie nowe procesory pojawiają się na rynku czy też, jak zarejestrować własną domenę. Mamy też coś dla ciekawskich – pierwsze wrażenia z beta wersji nowego systemu operacyjnego Macintosha. A na koniec relacja ze Żnina, gdzie spotkaliśmy się z naszymi czytelnikami i jednocześnie zwycięzcami konkursu na scenariusz gry. Miłej lektury!

Następny numer już za dwa tygodnie – 26 października!

ZEUS MASTER OF OLYMPUS

Najnowszy produkt Sierry to rozgrywająca się u podnóża Olimpu strategia. Twoim zadaniem będzie rozprawić się z przebiegłymi bogami, przeszkadzającymi ci w pracy



Bogowie będą cię namawiali, byś właśnie im wystawił świątynię i oddawał cześć. Ci, którzy poczują się zawiedzeni, zemszczą się

Zeus gromowładny, spoglądający dumnie ze szczytów Olimpu. Mroczny Hades, władca królestwa zmarłych, zasiadający na swym wielkim tronie. A obok nich całe grono innych, kłótliwych, ale równocześnie wspaniałych i zabawnych bogów. Oto bohaterowie ZEUSA.

Pod względem fabuły gra będzie przypominała CAESARA 3. To znaczy, budujesz miasto, w którym musisz zapewnić ludziom odpowiednie warunki życia. Powinieneś dostarczyć żywność, wodę, zapewnić edukację oraz pracę, wybudować drogę, postawić chatki, w okolicy wskrzesić źródełko. Oto rusza cały mechanizm rozwoju. **Wraz z dalszym rozwojem będzie można stawiać tak wyrafinowane przybytki, jak gimnazja czy szkoły filozoficzne.** Gracz będzie też tworzył kolonie, dzięki którym uzyska surowce niezbędne do rozwoju jego cywilizacji. Ba, ci którzy wydarzenia na arenach Sydney uznają za zbyt mało emocjonujące, będą mogli – zbudowawszy stadion – trenować własnych atletów, a nawet urządzić prawdziwe igrzyska olimpijskie!

Własnej potęgi nie buduje się w próżni. Na sąsiednich terenach będą powstawać konkurencyjne państwa-miasta, z którymi będziesz mógł podejmować negocjacje handlowe lub ewentualnie szykować się do podbojów. Jedną z najciekawszych cech ZEUSA jest to, że w akcji pojawią się bogowie zachęcający gracza, by budował poświęcone im świątynie. Ośrodki miejskie nie będą jednak mogły przeobrażać się w panteony – ograniczy to limit czterech bogów, jakich będzie można jednocześnie wychwalać. Ci spośród bogów, którym nie oddano należnej czci, mogą się zbuntować i wywoływać zamieszki na ulicach miast.

Każda z boskich istot posiada moc wzywania swoich potężnych, znanych z mitologii pomocników. Zeus może, gdy się zdenerwuje, przywołać Hydrę, Posejdon ma w zanadrzu wielkie morskie monstrum o nazwie Kraken, Hades trzyma na smyczy Cerbera, Demeter stoi na straży cyklopów, Atena może poprosić o pomoc Minotaura, Artemidzie pomaga niedźwiedź kaledoński, Apollo wykorzystuje moc Meduzy, Hefajstos wspomaga się wielkim mechanicznym Talosem, Ares – bóg wojny – przywołuje legiony wojowników, Hermes Scyllę – potwora morskiego o dwunastu nogach i sześciu głowach, Afrodyta może liczyć na Hektora, bohater trojańskiego, Dionizos zaś może sprowadzić orszak pijanych kobiet.

Gracz może odpowiedzieć na to, wynajmując bohaterów-śmiertelników, którzy zdolni są rozprawić się z boskimi bestiami. Są wśród nich Herkules, Odyseusz, Perseusz, Tezeusz, Jazon oraz Achilles. Uwaga, żeby skusić danego z herosów, trzeba spełnić odpowiednie warunki. Na przykład Herkules nie zjawi się w mieście o populacji mniejszej niż 1500 mieszkańców oraz takim, które nie posiada odpowiednich zapasów wina.

Twórcy grafiki podeszli do tematu z przymrużeniem oka, przywołując nieco karykaturalne wyobrażenia bogów i bohaterów, które nie mają nic wspólnego z rysunkami z „Mitów greckich." Program znajduje się już w fazie ostatnich, kosmetycznych poprawek i jeśli nie wybuchnie nowa wojna trojańska, już późną jesienią trafi na sklepowe półki.



Organizacja własnych igrzysk Olimpijskich to nie lada wyzwanie





Trochę informacji o świecie antycznym, okraszonym przykładami, jak ma wyglądać twoje miasto

Tekst: Piotr „Micz" Mankowski

PRZEŻYJ NAJBARDZIEJ EKSCYTUJĄCY REJS SWOJEGO ŻYCIA!

W SPRZEDAŻY 17 PAŹDZIERNIKA!

Miłość na fali
LARRY 7

W rolach głównych
Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura



UWAGA!
POTRAWA PIKANTNA.
Doprawiono szczyptą seksu, krztyną nagich ciał i odrobiną niecenzuralnych słów.





Weź sprawy w swoje ręce i popłyń w rejs ogromnym liniowcem pełnym najfajniejszych panienek pod słońcem. Udowodnij, że jesteś prawdziwym macho. Uwierz w siebie i poderwij najseksowniejsze laski na statku; od bibliotekarki aż po samą Panią Kapitan. Tylko od Ciebie zależy czy przyjemnie dopłyniesz do celu...





SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SIERRA™
www.sierra-online.co.uk

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Myst III EXILE

Pisanie o MYST trudno rozpocząć inaczej niż pompatycznie. Oczywiście, jest legendą. Oczywiście, mimo że powstał sześć lat temu, jako gra prawie wcale się nie zestarzał. Do dziś żadna przygodówka nie zdołała osiągnąć ustanowionego przez niego ponad trzymilionowego rekordu sprzedaży. I do dziś dla wielu MYST pozostaje jedną z najpiękniejszych gier, jakie kiedykolwiek zrobiono.

Jednego jednak nie można o MYST powiedzieć. Otóż nie był pionierem. Standard gatunku, powielany później w dziesiątkach kolejnych produkcji, ustanowił wydany w 1992 roku THE JOURNEYMAN PROJECT. Autorami owej przełomowej gry byli młodzi absolwenci Uniwersytetu Kalifornijskiego w San Diego. Za dnia zarabiali na chleb jako szarzy urzędnicy w różnych firmach, wieczorami zaś w wynajętej willi pracowali nad projektem swojego życia. Przygotowywali przygodówkę ze statycznymi obrazkami. Wkrótce ich garaż stał się hurtownią, z której samodzielnie rozprowadzali kopie ukończonej gry – bo nie zamierzali na początku współpracować z żadnym z wielkich dystrybutorów. Tak zaczęła się błyskotliwa historia Presto Studios.

Zarobiwszy sporo pieniędzy, **Presto stało się niezależną firmą, która z biegiem lat zaczęła powielać swoje pionierskie dokonanie, produkując dwa sequele THE JOURNEYMAN PROJECT oraz zeszłoroczny STAR TREK: HIDDEN EVIL.** Równocześnie obserwowali rozwój i sukcesy małej firmy Cyan, autorów MYST i jego sequela RIVEN, widząc, że tamtej firmie chodzi o to samo, co im – o kreowanie tajemniczych, fantastycznych światów. W końcu Presto i Cyan znaleźli się pod skrzydłami tego samego dystrybutora, co w naturalny sposób zbliżyło ich do siebie. **Rozmowy o możliwościach zrobienia przez Presto nowej części MYST ruszyły wiosną zeszłego roku.**

Samo słowo „myst" pochodzi od angielskiego „mystery", czyli tajemnica. Tajemnicza stała się też Presto po rozpoczęciu pracy nad MYST 3 i przez długi czas nie ujawniała żadnych szczegółów dotyczących produkcji. Dopiero niedawno ruszyła kampania informacyjno-promocyjna. Wiadomo już, że **w MYST 3 centralnymi postaciami będą znany z obu poprzednich części mag Atrus (w grze zagra go Rand Miller) oraz jego żona Catherine.** Mieszkają sobie teraz spokojnie wraz z malutką córeczką o imieniu Yeesha, nie wiedząc, że wkrótce w ich życie wkradnie się nowe zagrożenie. Oto na arenę **wkracza czarny charakter o nieujawnionym jeszcze imieniu, którego rodzinny świat został niegdyś zniszczony przez synów Atrusa, znanych z pierwszej części Sirrusa i Achenara – i teraz pragnie zemsty.** Zagra go uwaga... Brad Dourif! Debiutując w filmie w 1975 roku, dostał od razu nominację do Oscara za rolę jednego z pensjonariuszy zakładu dla umysłowo chorych w „Locie nad Kukułczym Gniazdem". Potem w dziesiątkach horrorów i thrillerów grywał psychopatów, wykolejeńców, niebezpiecznych naukowców (to właśnie on bawi się z zamkniętym

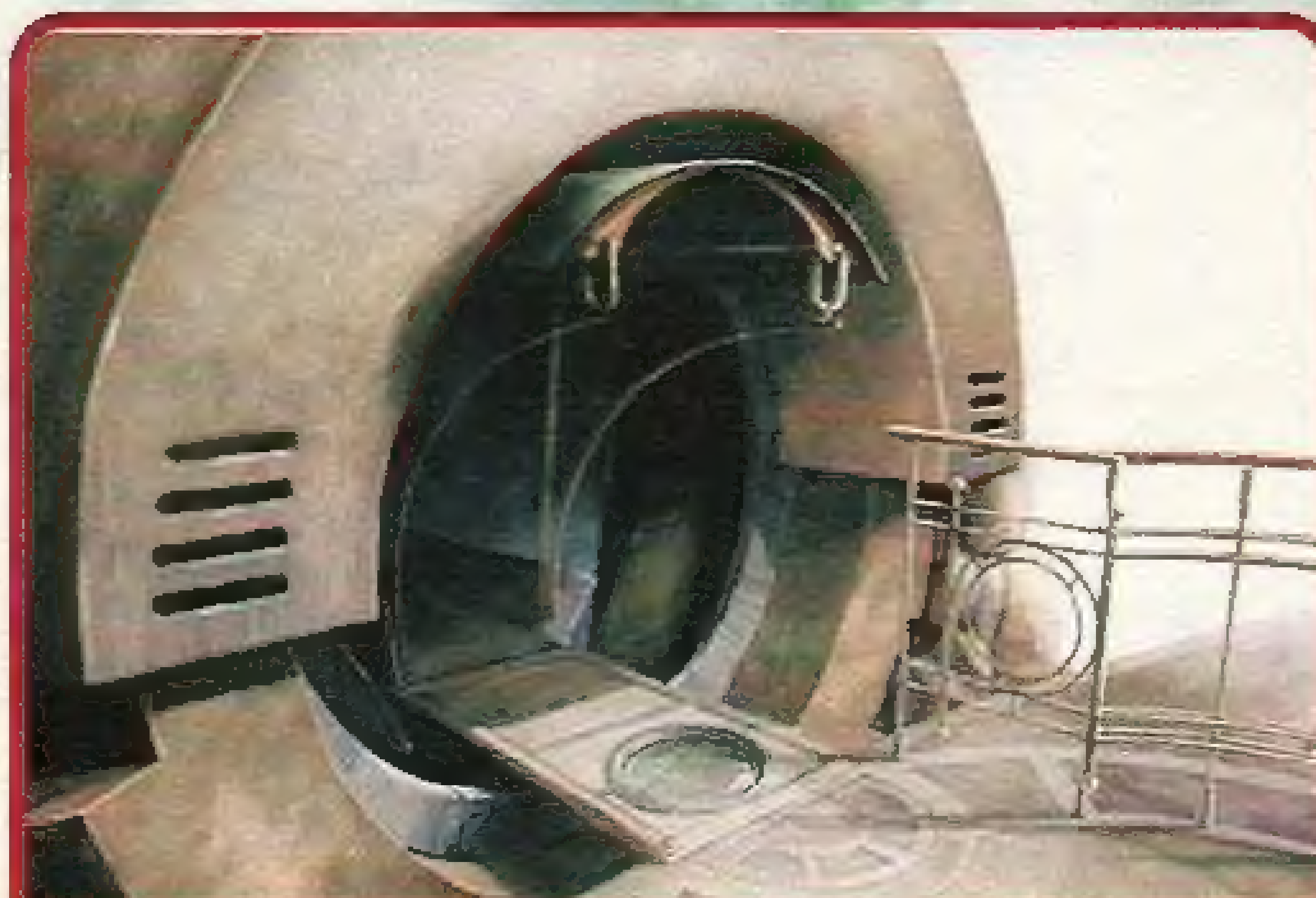

Świat MYST3 jest pełen dziwnych stworzeń o fantastycznych kształtach i przepięknej kolorystyce


Czy to budyń, czy jedna z tajemniczych krain? Trzeba przyznać, że twórcom gry nie zabrakło pomysłów na upiększenie świata



w kapsule Obcym w czwartej części filmu), stając się bodaj największym obecnie specjalistą od tego typu ról w kinie amerykańskim. Dourif deklaruje się jako wielki fan MYST i RIVEN. Będzie to z pewnością jedno z największych nazwisk, jakie pojawiły się dotąd w końcowych napisach gier komputerowych.

Imponująca jest też precyzja, z jaką Presto przygotowuje sesje zdjęciowe. Otóż **po sfilmowaniu na blue box aktorów, materiał od razu się skaluje i wpasowuje w wyrenderowane uprzednio lokacje. Jeśli coś nie wygląda tak, jak trzeba, zmienia się oświetlenie na planie bądź inaczej ustawia aktorów.** Presto chce w ten sposób uzyskać maksymalną integrację żywych postaci z komputerowymi światami. Program graficzny gry ma się różnić od dwóch poprzednich części. Nie będą to już statyczne obrazki, postać będzie miała możliwość pełnego obrotu głową.


Tajemnicze przejścia, dziwne konstrukcje i tunele to miejsca, przez które będzie wędrował twój bohater

Dodatkowo MYST 3 ma wykorzystywać akceleratory graficzne. **Usprawnią one przesuwanie ekranu, a także zapewnią dodatkowe efekty, jak choćby falowanie wody** (widziane podczas obrotu w danej lokacji!).

Natomiast na temat zagadek nie wiadomo prawie nic. Presto ujawniło tylko, że chce je upodobnić do tych z MYST, nie zaś z RIVEN, gdzie momentami trudno było zorientować się, co dalej robić. W tej grze będzie więcej wskazówek i znaków pomagających w rozwiązywaniu kolejnych łamigłówek. Ma też być wyeliminowana jedna z wad RIVENA, czyli potrzeba częstego i męczącego zmieniania kompaktów.

Fanów jednak najbardziej ciekawi, jak będzie wyglądało środowisko gry. **Wiadomo, że akcja MYST 3 rozegra się w pięciu zróżnicowanych graficznie światach.** Jeśli chodzi o charakterystyki owych miejsc, Presto nabrało wody w usta. Wszystko, co dotychczas ujawniono, to pakiet kilkudziesięciu screenów oraz pokazany po raz pierwszy na E3 krótki filmik z gry. Na ich podstawie można się domyślać, że **przynajmniej jeden ze światów MYST 3 będzie przypominał ten z centrum teleportacyjnym z RIVENA,** będzie też świat pustynny.

Szacuje się, że około jedną trzecią nabywców oryginalnego MYST stanowiły kobiety. To chyba swoisty rekord... Jak wyjaśnia recenzentka internetowego magazynu WomenGamers, płeć piękna potrafiła docenić całkowicie oderwaną od przemocy poetykę tej gry. Jednak nie tylko płeć piękna uważa MYST za świętość. Miliony fanów na całym świecie z rosnącą niecierpliwością oczekują planowanej na wiosnę przyszłego roku premiery MYST 3. To będzie wielkie wydarzenie!

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski


Oto jedna z przeszkód do pokonania – schodząca w głąb wąwozu serpentyna. Jeśli nie masz lęku wysokości, ruszaj śmiało przed siebie

Adres: http://www.myst3.com



Znajdują się tu informacje o tej i poprzednich edycjach gry, odnośniki do stron o MYST3 i kolorowe screeny

PC	PSX	N64	DC	A

Myst III: Exile
Tajemnicza Przygodówka
Premiera: wiosna 2001
Mattel Interactive | 1gracz

Już wkrótce idylliczne życie maga Atrusa zmieni się. Zbliża się wróg, który pragnie zemsty. Walka z nim to prawdziwe wyzwanie

Elder Scrolls 3 The Morrowind

Na kolana, bo mówić będziemy o prawdziwej świętości! Ujawniono właśnie pierwsze konkretne informacje o przygotowywanym od czterech lat projekcie MORROWIND. Gra – z tego, co widać – zapowiada się rewelacyjnie i ma szanse przejąć po BETRAYAL AT KRONDOR koronę RPG wszech czasów

Na początek „szczypta" historii. Otóż wszystko zaczęło się w 1994 roku, gdy na rynku pojawiła się nieznana wcześniej firma Bethesda Softworks, wypuszczając RPG ELDER SCROLLS: ARENA. Zachwycano się ogromnym światem, jaki wykreowali programiści, tym, że można odwiedzać miasta pełne spacerujących uliczkami ludzi, skradać się po zapadnięciu zmroku leśnymi ścieżkami, jeździć konno brukowanymi gościńcami – słowem, uczestniczyć w życiu świata fantasy w nieznanym wcześniej stopniu. Zarzucano jednocześnie ARENIE brak fabularnego sensu, nie podobało się, że idąc cały czas przed siebie, wraca się do tego samego punktu. Pomysł, żeby stworzyć wielki, tętniący życiem świat – głównie z powodu ograniczeń programistycznych – udał się tylko połowicznie. Wydana w 1996 roku kontynuacja sagi, ELDER SCROLLS: DAGGERFALL była bardziej dopracowana graficznie, ale ciągle czegoś jej brakowało (jeden z recenzentów określił ten program mianem „króla pikselozy"). Bethesda wypuściła przy okazji dwa inne tytuły: BATTLESPIRE oraz REDGUARD, rozgrywające się w tym samych realiach, tyle że poświęciła elementy RPG na rzecz zręcznościowych. Jak widać, zostały one pominięte przy numeracji serii. Dopiero teraz powstaje produkt, który ma zaszczyt być trzecią częścią opowiadającej o świecie Tamriel sagi. Prace nad MORROWIND ruszyły zaraz po wypuszczeniu na rynek DAGGERFALL. **Morrowind to nazwa jednej z prowincji świata Tamriel.** Na jej terenie znajduje się wyspa o nazwie Vvardenfell, której serce stanowi wielki wulkan Dagoth-Ur. Przeważają tu skaliste bezdroża i porośnięte lasami wzgórza. **Na Vvardenfell można spotkać rasę Mrocznych Elfów, to także tutaj wybuchł polityczny konflikt, w którym udział bierze pięć wielkich klanów.** Podobno istnieje jeszcze szósty klan, który odegra pierwszoplanową rolę w ELDER SCROLLS 4.



Bohaterscy wodzowie mogą się przydać w walce. Tylko jak namówić takiego do współpracy?

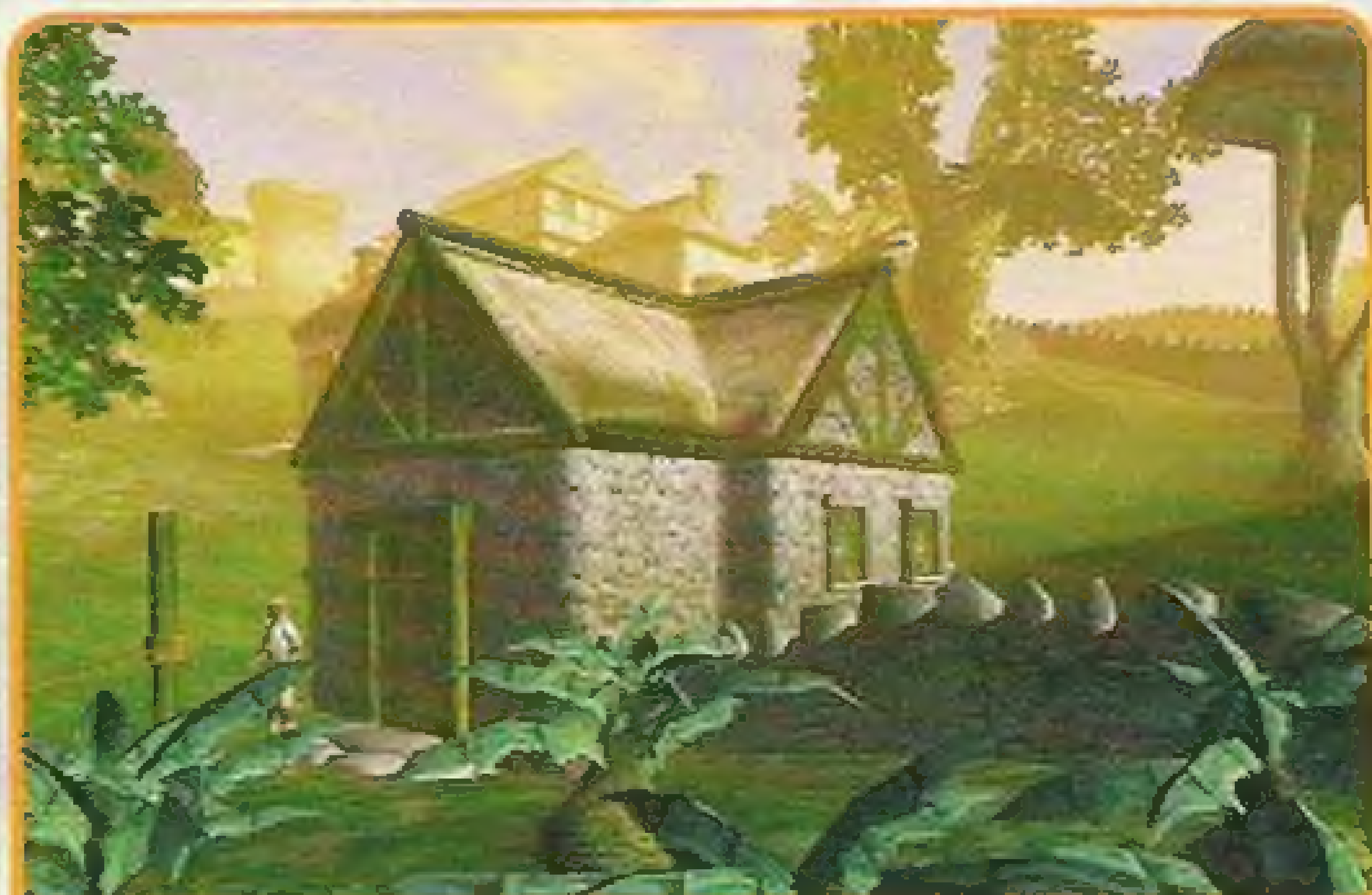
Mapa terenu gry będzie nieco mniejsza niż w DAGGERFALL. Za to autorzy kładą nacisk na to, by każdy region był jak najbardziej zróżnicowany. **W MORROWIND można będzie zwiedzić około 30 miast. Wiadomo, że będzie istniał główny wątek fabularny, ale równocześnie rozszerzone zostaną, w stosunku do poprzednich części, możliwości wykonywania misji pobocznych.** Informacje o zadaniach oraz wskazówki, co robić, by dalej je uzyskiwać, będziesz otrzymywał – podobnie jak w poprzednich częściach – od bohaterów niezależnych (NPC).



W Morrowind możesz zwiedzić aż trzydzieści miast. Każde zostało dopracowane w najdrobniejszych szczegółach

Postać będzie można wybierać spośród następujących rodzajów: High Elf, Dark Elf, Wood Elf, Redguard (ciemnoskórzy mieszkańcy prowincji Hammerfell), Cyrodil (klasyczni biali wojownicy), Nord (twardziele z Północy) oraz Breton (odporni na magię mieszkańcy prowincji High Rock). **Charakter postaci określać będzie osiem współczynników: siła, mądrość, inteligencja, osobowość, wytrwałość, zwinność, szybkość oraz szczęście.**

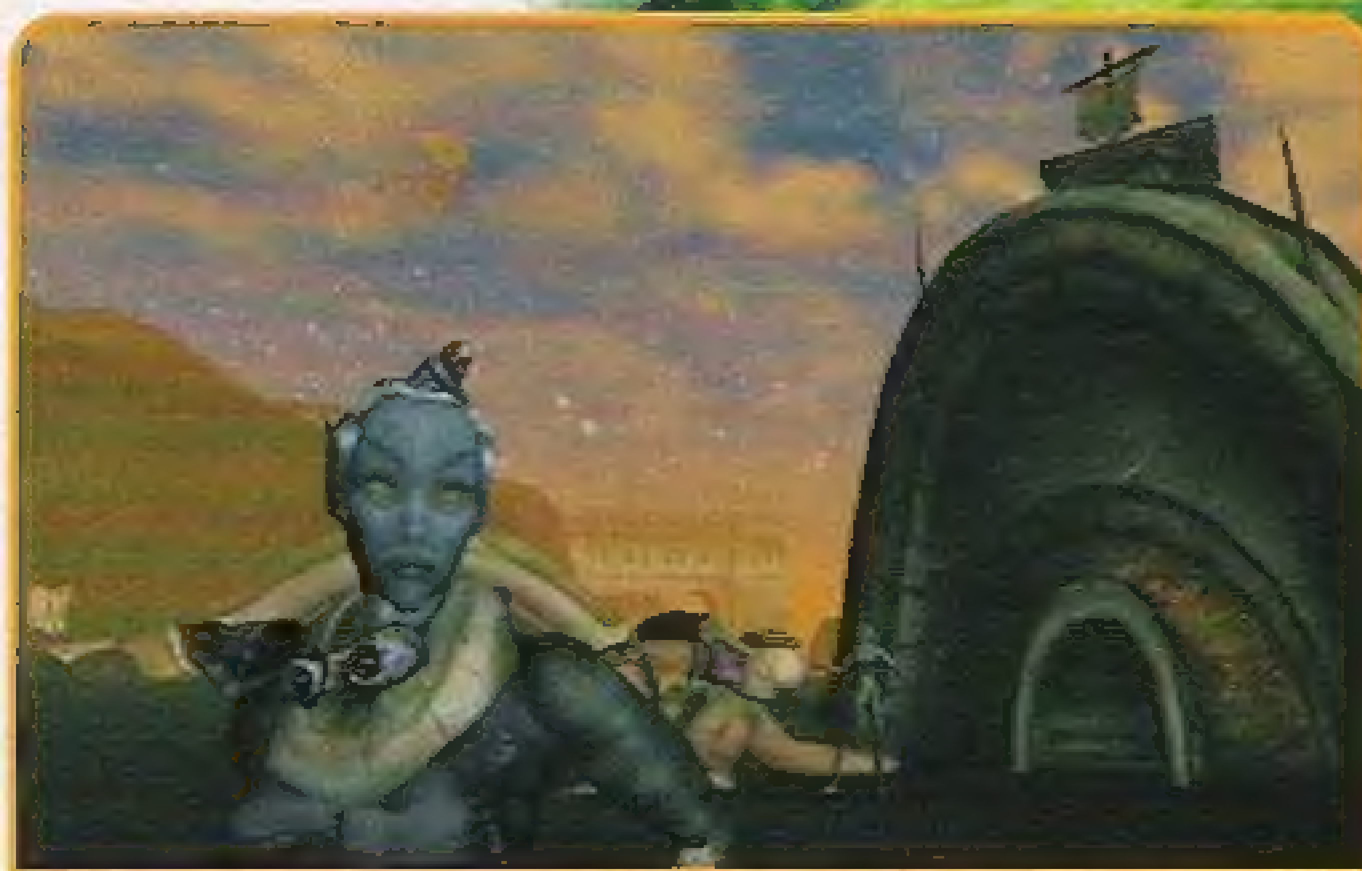
Przygotowano około 200 czarów – gdzie podziały się te czasy RPG, w których miałeś do czynienia zaledwie z kilkunastoma



Domek ciasny, ale własny. A do tego małe poletko koło domu, świeże powietrze i słońce na niebie. Aż chce się żyć!




No, cóż. Ten przemiły stworek na pewno z chęcią pozna cię bliżej. Może nawet zostaniecie przyjaciółmi?

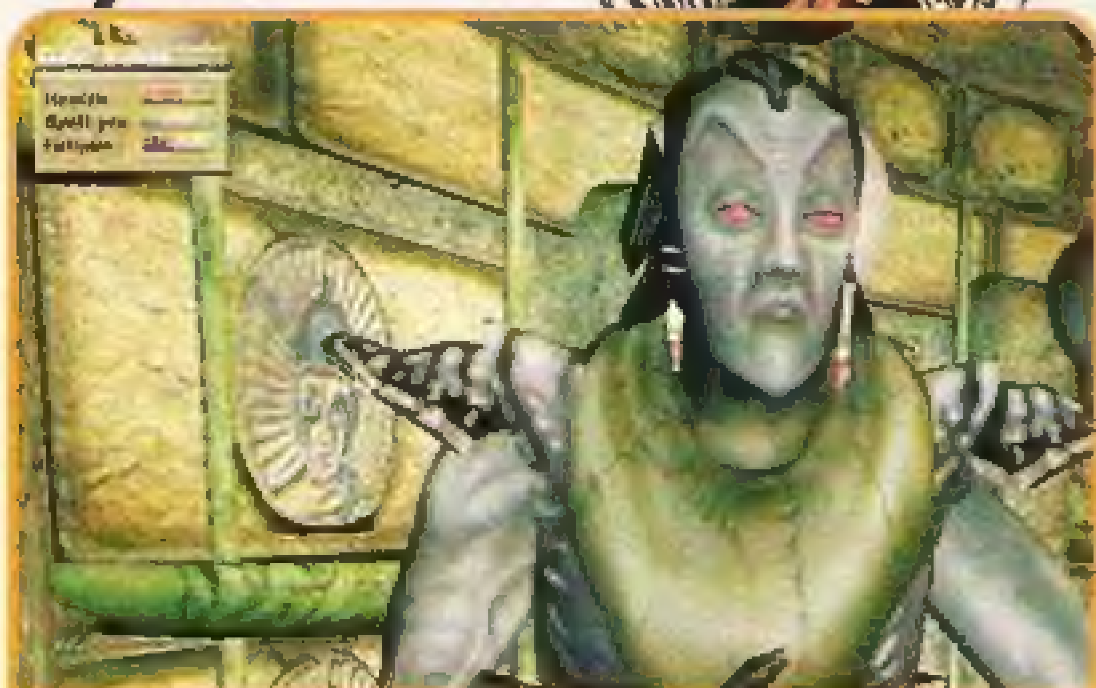

Trzeba przyznać, że w naszym świecie ta pani nie wygrałaby konkursu piękności, ale na pewno jest miła

(klasyczny fireball, freeze i inne). W MORROWIND będzie można dodatkowo przygotowywać sobie własne, magiczne napoje. W tym celu, bawiąc się w małego alchemika, będziesz mieszał znalezione składniki w odpowiednich aparaturach. Także system walki bronią białą zostanie rozszerzony w stosunku do poprzednich części. **W MORROWIND gracz będzie posiadał znacznie większy arsenał zagrywek taktycznych: pchnięcie, blok, cięcie.**

W grze zawarty zostanie także edytor przedmiotów, misji, terenów... w zasadzie wszystkiego. **Ba, będzie można nawet zmieniać współczynniki systemu walki, magii oraz zasady zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia.** Jak żartują twórcy: „Gracz będzie mógł zbudować sobie całą planetę, oczywiście pod warunkiem, że starczy mu na to twardego dysku!" **Do tworzenia lochów będzie można wykorzystywać te już istniejące – i dodawać do nich własne elementy albo zmieniać tekstury.** Dzięki owemu edytorowi gracz będzie mógł stworzyć sobie zupełnie nową przygodę. Autorzy chcą, żeby funkcjonowało to na zasadzie rozprowadzanych przez Internet amatorskich dodatków, podobnie jak to się dzieje w przypadku kolejnych części QUAKE.

Większość wypowiedzi NPC pojawi się na ekranie w postaci tekstów. Przy spotkaniach z kluczowymi postaciami, będzie można usłyszeć głos bohatera. Relacje gracz-NPC mają być bardzo złożone. Postacie będą cię oceniać między innymi po stroju! Tak więc, chcąc sensownie negocjować warunki, warto załatwić sobie przed rozmową jakieś porządne ubranie.

Pod względem graficznym MORROWIND będzie najprawdopodobniej najlepszym w historii RPG, w którym akcja jest przedstawiona z perspektywy pierwszej osoby. Wystarczy spojrzeć na screeny, by dostrzec niewiarygodny poziom detali. Widoczne stają się nawet najdrobniejsze rysy twarzy spotykanych NPC. Do tego niesamowite efekty świetlno-klimatyczne: obowiązywać będzie nie tylko podział na dzień i noc (z dwoma księżycami!) – ale dojdą inne, znakomite efekty: mgły, opary popiołów czy deszcze. W DAGGERFALL deszcz niestety nie wyglądał przekonująco, teraz ma prezentować się supernaturalnie. No i te zachody słońca, podczas których będzie można podnieść głowę i obserwować słońce chowające się za wzgórzami oraz płynące niebem purpurowe chmury. Naprawdę, wszystko wskazuje na to, że MORROWIND ma szansę przedstawić najbogatszy, najbardziej kompletny świat w dotychczasowej historii gier komputerowych.

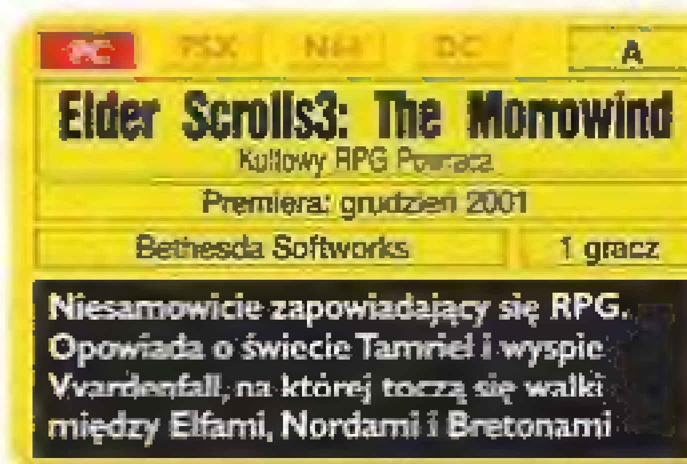

W grze spotkasz Elfy, Bretonów, Nordów i wielu, wielu innych. Niektórzy są groźni...


Elder Scrolls to także niesamowite, budzące grozę i niepokój nocne sceny w otoczeniu tajemnych budowli

Autorzy wprowadzili jednak cenzurę obyczajową – żadnych nagich piersi ani nawet zbytnio odsłoniętych kobiecych nóg! W DAGGERFALL podglądacze mogli choć trochę się nasycić... MORROWIND nie będzie też zawierał opcji multiplayer. „Koncentrujemy się na przygotowaniu najlepszego RPG w dziejach – dla pojedynczego gracza" – mówią twórcy. Według aktualnego kalendarium Bethesdy to cudo ma się ukazać na Gwiazdkę przyszłego roku. Zatem, póki co, chowamy miecze do pochew i cierpliwie czekamy.



Bardzo ciekawa strona: dużo screenów o wspaniałej grafice i kolorystyce oraz trochę informacji o nowej grze



Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

Wasze





1

Diablo II



2

The Sims

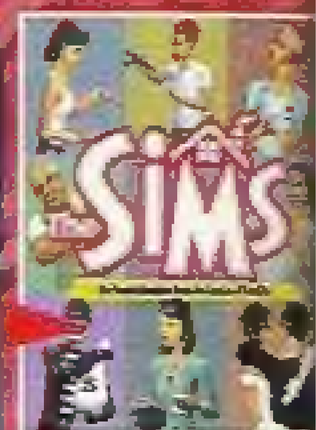


3

FIFA 2000



1 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
1 – Już po raz kolejny na szczycie listy. Chyba maczał w tym palce sam Diablo!



2 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
2 – Rodzinka trzyma się nieźle i depcze po piętach numerowi 1

3 FIFA 2000
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
3 – Sezon piłkarski na boiskach trwa, więc i w domowym zaciszu gra odnosi sukcesy



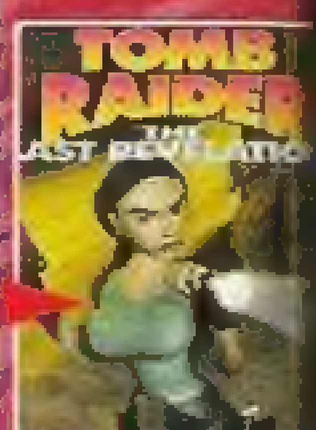
4 Driver
GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX
4 – Podobno to najgorsze miejsce w rankingu. Zaraz za medalową trójką

5 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX
8 – Raz do góry, raz na dół. Czyżby gra przestała się podobać?



6 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
6 – Już drugi numer CLICKA! na tej pozycji. Ciekawe, co będzie następnym razem

7 Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
5 – Widocznie rakiety zostały wystrzelane i zabrakło argumentów; stąd spadek



8 Tomb Raider 4
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
7 – Lara radzi sobie coraz gorzej. Chyba urocza pani archeolog wpadnie w depresję

9 Grand Theft Auto
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
10 – A jednak do góry! Jak widać, żywot złodzieja samochodów w grze wcale nie jest taki zły



10 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC
11 – Malutki skok do przodu. Niby nie lubimy robaków, ale...

Grupa pościgowa

21 **Final Fantasy 8** – SQUARESOFT / IM GROUP – PC, PSX
22 **Faraon** – SIERRA / PLAY IT – PC
23 **Unreal Tournament** – GT INTERACTIVE / LEM – PC
24 **Sydney 2000** – 3DO / IM GROUP – PC, PSX
25 **Wrota Baldura** – INTERPLAY / CD PROJEKT – PC, PSX

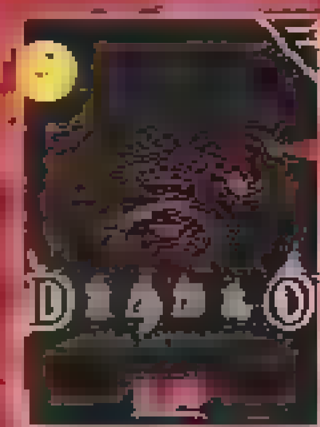
Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty, itd.
4. Propozycje listy przebojów, zawierające mniej niż 20 gier, są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry, które pojawiają się w grupie pościgowej, nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę ICEWIND DALE ufundowaną przez: CD PROJEKT

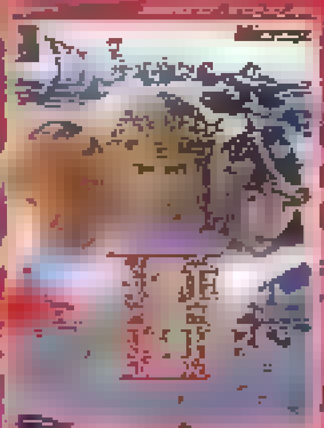
TOP 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



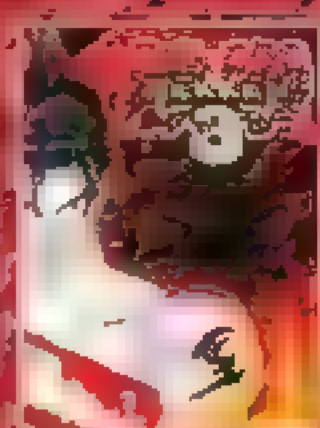

11 **Diablo**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Pierwsza część gry tuż za pierwszą dziesiątką. Młodszy brat wygrywa!
9

12 **UEFA Euro 2000**
EA SPORTS / IM GROUP – PC PSX
Piłka nożna ma jednak swoich wielbicieli, nawet gdy emocje Euro 2000 opadły
16

13 **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Trzy kosmiczne rasy walczą dzielnie – nie tylko między sobą, ale i o wasze głosy
13

14 **Age of Empires 2**
MICROSOFT – PC
Wspaniały powrót jednej z popularniejszych gier ostatnich miesięcy
P




15 **Tekken 3**
NAMCO / SONY – PSX
A już myśleliśmy, że gra przepadnie w mrokach dziejów
19

16 **Settlers 3**
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Małe ludziki, małe domki, małe przyjemności i, niestety, małe sukcesy w TOP 20
14




17 **Nox**
WESTWOOD / IM GROUP – PC
Nie wiedzie się tej grze od kilku tygodni. DIABLO II nie daje jej szans
13

18 **Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP – PC
Strategiczna gra w krainie fantasy powraca. Zobaczymy, co będzie dalej
P




19 **NBA Live 2000**
EA SPORTS / IM GROUP – PC PSX
Koszykówka, z powodu słabej postawy naszych zawodników w Sydney, spada...
20

20 **Need for Speed IV**
EA / IM GROUP – PC, PSX
Co za pech! Już tylko jeden krok i gra pożegna się z listą TOP 20
18

A oto gry, które nie zmieściły się w naszej gorącej dwudziestce. Tylko od ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 **Planescape:Torment**
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

27 **Icewind Dale**
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

28 **Majesty**
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC

29 **Quake 2**
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64

30 **Age of Empires**
MICROSOFT – PC

SIEDMIU WSPANIAŁYCH TOP 7

Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



1 **Driver**
Choć nowe gry trafiają do sklepów, stary przebój nadal króluje



2 **FIFA 2000**
Chyba nikt nie ma wątpliwości, że piłka nożna to jest to

3 **Tomb Raider IV**
Przygody Lary Croft cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem



4 **Quake 3**
Przewaga militarna to argument, który zmusza do ustępstw...



5 **The Sims**
Ta rodzinka nie może się nie podobać, przecież sam ją stworzyłeś



6 **Need for Speed: Porsche**
Trudno konkurować z takimi rywalami, nawet jadąc Porsche



7 **Tekken 3**
Bijatyka na najwyższym poziomie, nic dziwnego, że znów w czołówce



NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5



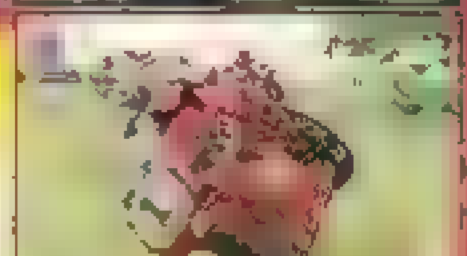
1 **Star Trek: Elite Force**
ACTIVISION / LEM – PC
Dla miłośników Star Treka i nie tylko. Jest to kosmiczna strzelanina z Borgami i innymi potworami w tle. Już dziś przygotuj się na wielką rozgrywkę



2 **Blair Witch Project vol. 1**
TAKE2/ PLAY IT – PC
Mrożące krew w żyłach przygody sympatycznej pani doktor polującej na czarownicę



3 **Superbike 2001**
EASPORTS/ IM GROUP – PC
Bardzo dynamiczne wyścigi motocyklowe. Gra oferuje wiele opcji, więc na pewno zadowoli każdego



4 **The Moon Project**
TOPWARE – PC
Na Księżycu Lunar Corporation pracuje nad tajemniczym projektem. Szykuje się wielka wojna...



5 **Larry 7 PL**
SIERRA / CD PROJEKT – PC
Perypetie kochliwego Larrego, bawiącego się w najlepsze na pełnym rozrywek statku. Tylko dla dorosłych



TEST

Blair Witch Project vol. 1

Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że gra na podstawie kinowego hitu jest tylko robieniem pieniędzy na sprawdzonym pomyśle. W tym jednak przypadku gra jest równie dobra

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę BLAIR WITCH PROJECT! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co robiono w Średniowieczu z czarownicami?

18 GRA OD LAT

BLAIR WITCH VOL. 1: RUSTIN PARR może okazać się nie lada zaskoczeniem dla wielu graczy. Jej twórcy stanęli przed trudnym zadaniem. Mieli stworzyć grę – horror. **Można śmiało powiedzieć, że to im się udało. BLAIR WITCH jest mrożącą krew w żyłach przygodówką, ale też bardzo dobrą grą akcji, która przez cały czas trzyma w napięciu.**

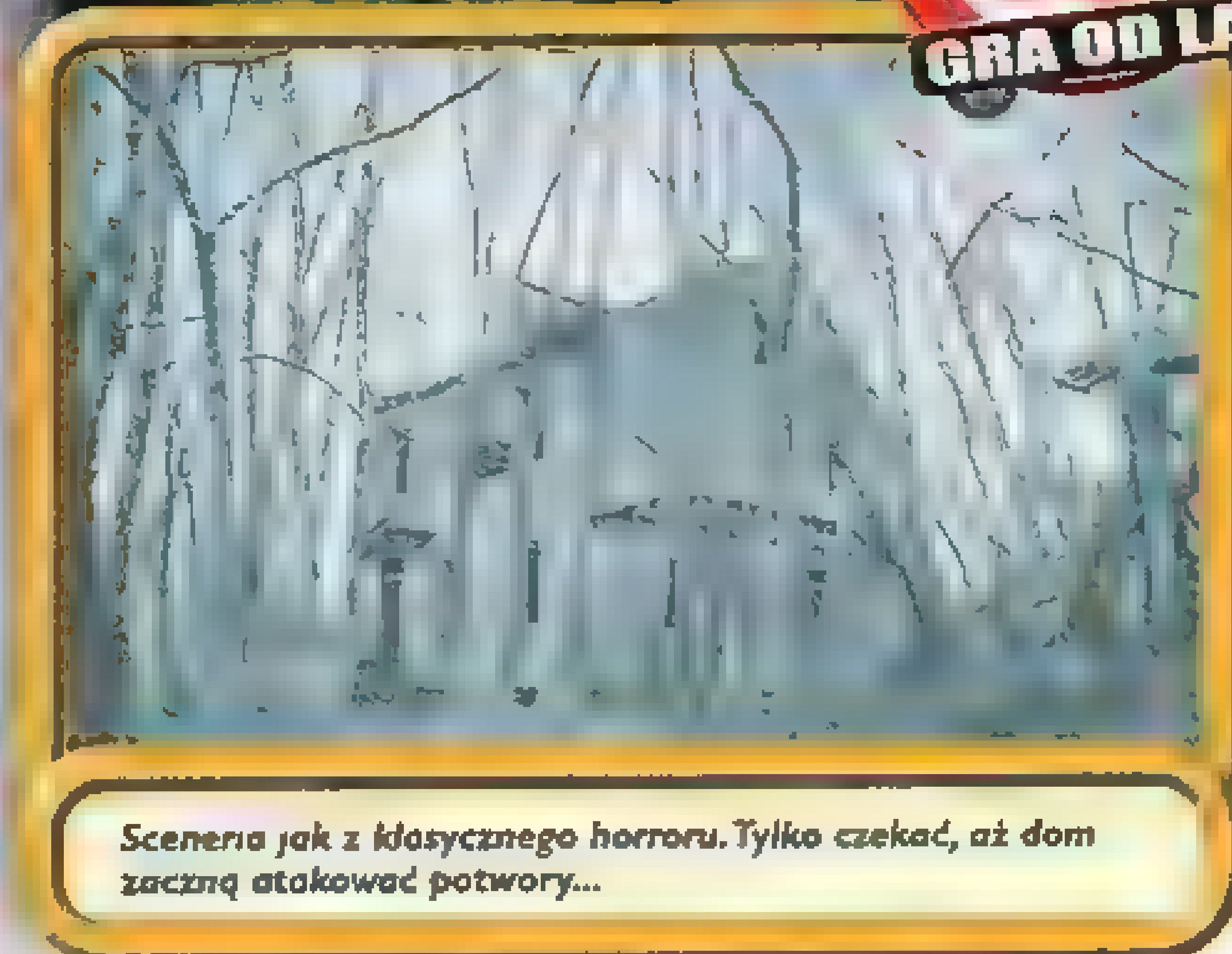
Akcja BLAIR WITCH rozpoczyna się w latach czterdziestych naszego wieku. Główną bohaterką jest młoda i rezolutna pani doktor, która pracuje dla tajnej agencji rządowej Spookhaus (można powiedzieć, że to taki protoplasta Archiwum X). Dostaje ona zadanie – ma wyjaśnić okoliczności zabójstwa siedmiorga dzieci w okolicach miejscowości Burkittsville. Agencję zajmującą się sprawami paranormalnymi w tym przypadku zaniepokoiła jedna rzecz. Zabójca, niejaki Rustin Parr, przyznał się do zarzucanych mu czynów, ale na przesłuchaniu wyznał, że zabił dzieci, bo tak kazał mu duch starej kobiety.

Dalej jest typowe śledztwo. **Bohaterka przyjeżdża na miejsce i podczas rozmowy z mieszkańcami miasta dowiaduje się o Wiedźmie z Blair.** W miarę, jak dochodzenie się rozwija, cała sprawa zaczyna się komplikować, a obraz jest coraz bardziej zagmatwany. Legendy o Wiedźmie często są ze sobą sprzeczne, a dziwne i przerażające istoty spotkane w lesie nie pasują do opisów z miejscowego folkloru. Okazuje się, że Zło, które włada całą okolicą, istnieje tu od dawna... Było już, zanim pojawili się pierwsi biali osadnicy.

Historia, którą opowiedziano w grze, nie jest prostym kryminałem, w którym istotne jest jedynie, kto zabił. Nie jest to także prymitywna „strzelanka do zombiaków". Na klimat gry składa się duszna atmosfera sennego miasteczka, znana z serialu TWIN PEAKS (można tu nawet spotkać agenta specjalnego Coopera), oraz horror w typie znanego RESIDENT EVIL.

Na atrakcyjność gry ma też wpływ perfekcyjny program graficzny, zaczerpnięty z gry NOCTURNE. Wrażenie „autentyczności" jest ogromne. **Niezapomnianych doznań dostarczają szczególnie nocne wędrówki po lesie.** O tym, że świat w BLAIR WITCH jest trójwymiarowy, można się przekonać używając gogli noktowizyjnych. W tym przypadku widok bardzo przypomina ujęcie z gier FPP (choć, żeby wszystko wyglądało bardziej realistycznie, co jakiś czas obraz zamazują trzaski i drgania). Wypada także dodać, że gogle przydają się bardzo w miejscach, gdzie łatwo się zgubić. Postacią steruje się łatwo, ale podczas walki wszystko może się graczowi poplątać (to chyba najsłabsza strona BLAIR WITCH)

Nie ma co ukrywać, że – oprócz śledztwa – to właśnie



Sceneria jak z klasycznego horroru. Tylko czekać, aż dom zaczną atakować potwory...



Jedna z głównych zalet grafiki w grze BLAIR WITCH to niesamowite efekty świetlne budujące nastrój grozy



Akcja to nie tylko strzelanie do zombie. Trzeba tu także grzebać w starych księgach i prowadzić śledztwo

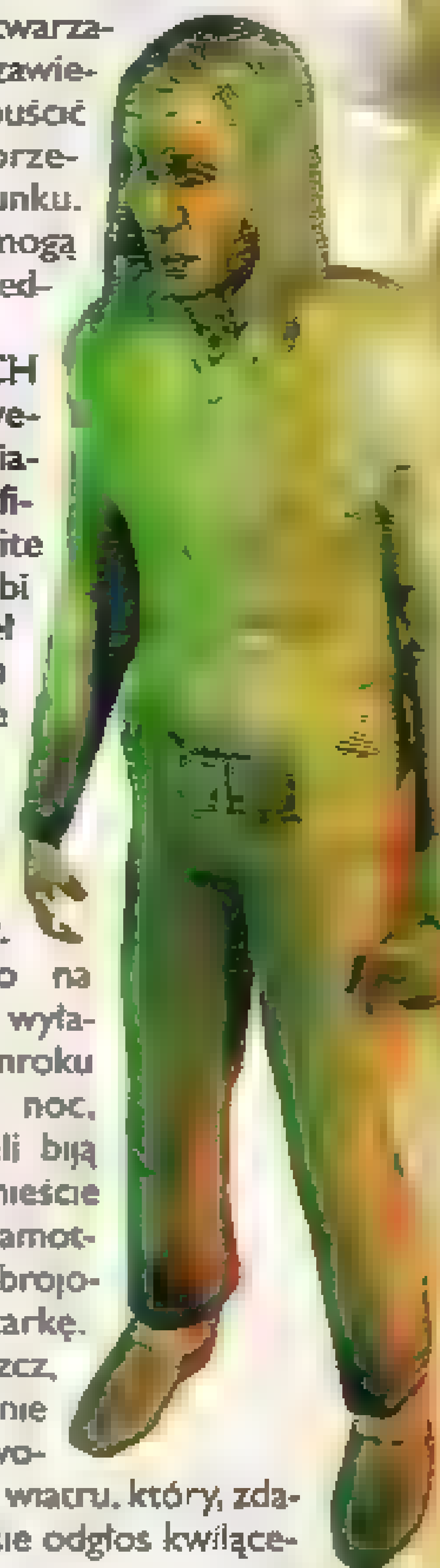




Typowe, małe amerykańskie miasteczko. Panuje w nim klimat jak w kultowym dziś serialu TWIN PEAKS

starcia zbrojne z potworami stanowią główny element gry. Potwory w BLAIR WITCH są bardzo różnorodne. Spotkasz tu zarówno klasyczne „chodzące trupy", jak i wiele rodzajów demonów oraz potworów zaczerpniętych z mitologii Indian północnoamerykańskich. Są więc piekielne psy, demony, które opanowują ludzkie ciała, oraz duchy. Do bardziej oryginalnych przeciwników należą drewniane monstra zbudowane z patyków i gałęzi. Ożywione magiczną mocą, mogą przyprawić o palpitację serca. W walce ze wszystkimi stworami bardzo przydaje się czujnik wrażliwy na obecność duchów i innych niematerialnych stworów. Oprócz tego pani doktor uzbrojona jest w pistolet 9 mm parabellum, karabin oraz broń energetyczną (niestety, nie ma takich specjalistów, jak ekipa z GHOST BUSTERS). W desperacji bohaterka potrafi także używać kijów, a nawet toporka strażackiego.

Jednak, zanim wyruszysz bić złe potwory, musisz wiedzieć, kogo i gdzie atakować. A zatem trzeba przeprowadzić śledztwo. Ten wątek gry nie został bynajmniej potraktowany po macoszemu i nie stanowi tylko pretekstu do spotkań z potworami. Bohaterka gry rozmawia z mieszkańcami miasta, nagrywa wywiady, sporządza mapy, zbiera rysunki, zdjęcia i wszystkie inne materiały, które mogą ją naprowadzić na właściwy trop. Jednym z najciekawszych elementów tej części gry jest możliwość analizowania nagrań. Po uruchomieniu tej opcji na ekranie pojawia się wielki magnetofon szpulowy, dzięki któremu można odkryć niesłyszalne w pierwszej chwili informacje i dźwięki. Wystarczy tylko przesłuchać taśmy, zmieniając regulację tonów i szybkość odtwarzania. Jeśli to zawiedzie, należy puścić nagranie w przeciwnym kierunku. Rezultaty mogą zaskoczyć niejednego...



BLAIR WITCH VOL. 1 to rewelacyjna gra. Posiada świetną grafikę (niesamowite wrażenie robi gra świateł i wydłużających się cieni), ale **p r z e d e w s z y s t k i m k l i m a t** i prawdziwy nastrój grozy. Bardzo często na ekranie widać wyłaniające się z mroku kształty. Jest noc, gdzieś w oddali biją pioruny, a po mieście przesuwa się samotna sylwetka uzbrojona w latarkę. Słyszymy deszcz, kroki, skrzypienie desek, plusk wody, zawodzenie wiatru, który, zdawałoby się, niesie odgłos kwilącego niemowlęcia i warczenie jakiegoś nocnego zwierzęcia. A może to wcale nie jest złudzenie?



Jak widać, grafice BLAIR WITCH niewiele można zarzucić. Jak w filmie, każda lokacja jest pokazana z innej perspektywy



W trakcie gry będziesz musiał przeprowadzić rozmowy z wieloma postaciami. Inaczej śledztwo utknie w martwym punkcie

http://blairwitch.godgames.com



PC

A

Blair Witch Project

Tel. TAKE 2/PLAY IT 1 gracz

Min: Pentium 233, 16 MB RAM
Zal: Pentium II 400, 32 MB RAM

Grafika 5 Dźwięk 6 Frajda 5+

\+ Nastrój grozy, dobra grafika, świetnie rozegrany motyw śledztwa

\- Sterowanie podczas walki może być naprawdę trudne, łatwo wtedy zginąć

BLAIR WITCH to gra, która powinna się znaleźć w kolekcji każdego miłośników Lovecrafta i opowieści grozy



STAR TREK VOYAGER: Elite Force

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy LEM może-cie wygrać grę STV ELITE FORCE! Na-grodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkur-sowym i odpowiedzią na pytanie: jakie 2 rasy występują w serii Star Trek?

Do tej pory większość gier poruszających temat Star Treka nie była udana. Widać było, że twórcy jakoś nie mogli znaleźć sposobu na osiągnięcie sukcesu. Aż do czasu, kiedy pojawił się STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



Postaci poruszają się bardzo naturalnie, bo do ich stworzenia wykorzystano technologię motion capture

Przemysł gier – podobnie jak filmowy – doszedł do etapu, w którym największe trudności technologiczne zostały już pokonane. Taka ewolucja nie ominęła także gier. Jej doskonałym przykładem jest właśnie STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE. Gra ta nie tylko wykorzystuje system graficzny osławionego QUAKE 3 ARENA, dziedzicząc po nim wszystkie zalety (może z wyjątkiem szybkiego ładowania poziomów), ale także dodała do niego niepowtarzalny klimat ze znanego serialu.

Voyager to jeden ze statków Federacji Planet, który z powodów od siebie niezależnych znalazł się w bardzo odległej części galaktyki (kwadrant delta). Tym statkiem dowodzi Kapitan Kathryn Janeway, która za wszelką cenę próbuje skierować go do domu – do kwadrantu alfa. Tyle przypomnienia fabuły serialu, który pokazywany jest w wielu krajach i zdobył sobie ogromną popularność.

W STV możesz wziąć udział w jednym odcinku serialu jako Alexander Munro. Fabuła tej części została bardzo dobrze przemyślana, wyreżyserowana i poprowadzona. Bez trudu można wyobrazić sobie telewizyjny odcinek oparty właśnie na tej grze. Właściwie nie musisz sobie niczego wyobrażać... Tutaj twórcy położyli przed tobą wszystko jak na półmisku i to w jak najlepszym wykonaniu. Grafika stojąca na najwyższym poziomie oraz oryginalne głosy aktorów sprawiają, że można odnieść wrażenie oglądania serialu telewizyjnego. Wiernie odtworzone zostały pomieszczenia znane z telewizji – np. mostek dowodzenia Voyagera, pokój lekarski i kantyna. Bardziej spostrzegawczy gracze, będący jednocześnie fanami pierwszej serii Star Treka (jeszcze ze Spokiem i kapitanem Kirkiem), z pewnością rozpoznają także oryginalną maszynownię oraz inne pomieszczenia z tamtych historycznych czasów.

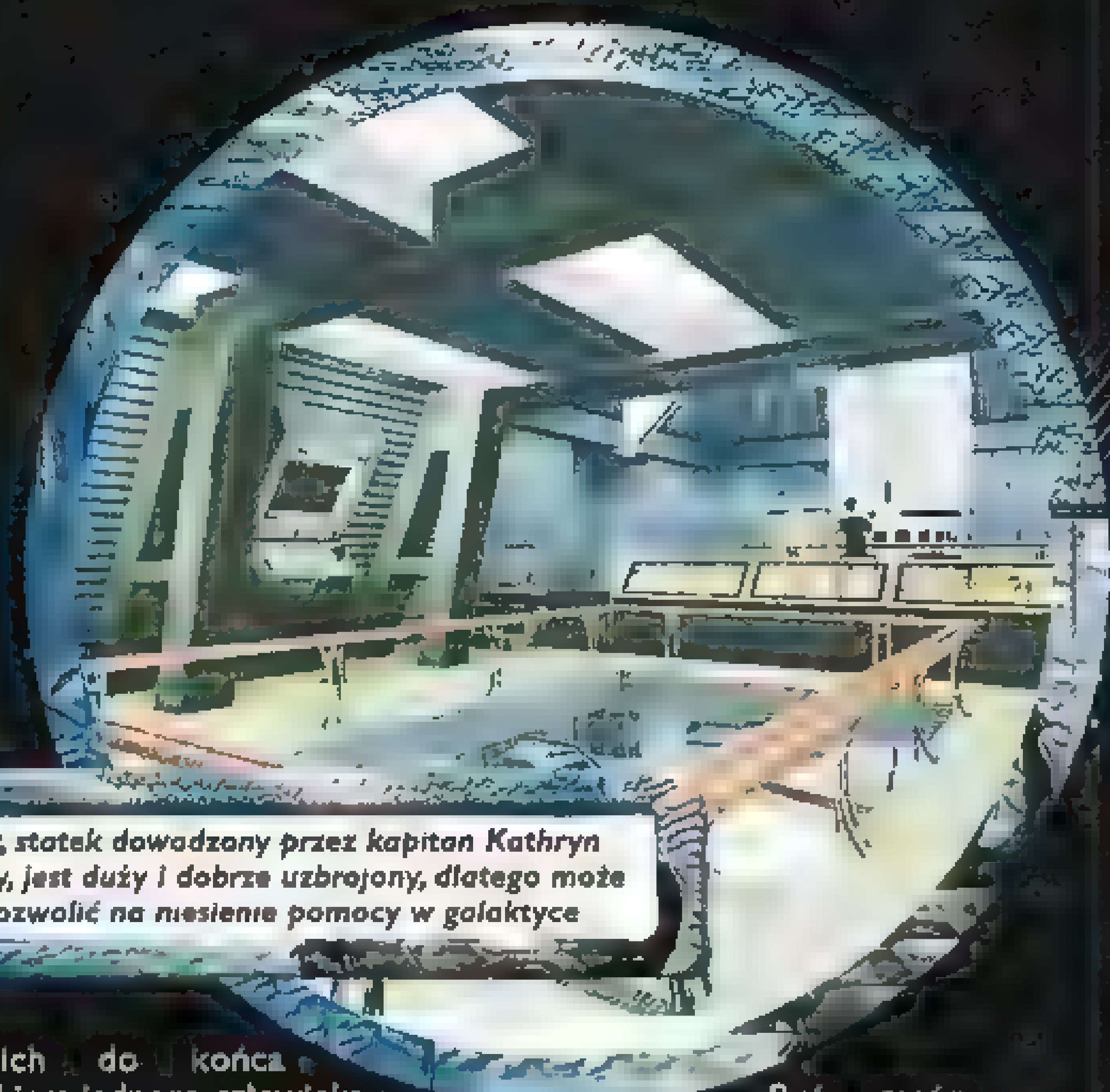
Postacie występujące w grze poruszają się jak żywe. Nic dziwnego, w końcu do ich stworzenia wykorzystana została technologia motion capture, w której – dzięki założonym na ciała modeli czujnikom rejestrującym ruchy postaci – można dokładnie odwzorować zachowanie się bohaterów. Kobiety poruszają się w grze z gracją, a bohaterowie korzystają z konsol komputerowych, komunikatorów i innych urządzeń dokładnie tak, jak aktorzy z serialu. To, w połączeniu z faktem, że zawsze dookoła dzieje się coś ciekawego – załoga chodzi po pokładzie i prowadzi rozmowy, stuka w konsole, wymienia uwagi – sprawia, że ma się uczucie uczestniczenia w jednym z odcinków serialu. Takie przeżycie zrobi wrażenie nie tylko na fanach Star Treka. A jeśli kiedyś oglądając serial, byłeś ciekawy, co się dzieje na mostku po tym, jak pani kapitan wyda rozkaz i kończy się ujęcie, to teraz możesz się tego dowiedzieć. Nie będziesz zawiedziony.

Członkowie załogi zachowali swoje osobowości z serialu. Kapitan nadal jest rozsądna, ale i otwarta na sugestie, Tuvok logiczny jak tylko to potrafi Vulkanin, a Chell to zdeklarowany pesymista. To właśnie jego autorstwa jest słynne zdanie: „Jeśli zobaczysz światełko na końcu czarnej dziury, to z pewnością jest to torpeda fotonowa".

W grze napotkasz wiele znanych ras – Klingonów, Kardazjan,



Zadania porucznika Alexandra Munro, czyli twoje, są zróżnicowane. Czasem trzeba kogoś zabić..



Voyager, statek dowodzony przez kapitan Kathryn Janeway, jest duży i dobrze uzbrojony, dlatego może sobie pozwolić na niesienie pomocy w galaktyce

a nawet Borga. Nie brakuje też nowych przeciwników i sprzymierzeńców. Zaskakujące zwroty akcji przypominają te z serialu. Mimo że cel Federacji – niesienie pomocy – wielu osobom może wydać się nieco naiwny, to przecież kapitan Janeway oraz jej załoga nie należą do słabeuszy, których każdy może rozstawiać po kątach.

Chociaż fabuła jest liniowa, to nie trzeba wykonać wszystkich zadań, by ukończyć grę. Wpływa to jednak na ocenę końcową. Podobnie jak w filmie, masz szansę poprawić swoje postępowanie i zrehabilitować się w oczach przełożonych. Zadania stawiane przed porucznikiem Munro są bardzo zróżnicowane i przez to ciekawe. W zakres obowiązków Hazard Team (jednostki, którą będziesz dowodził) wchodzi eskortowanie, zdobycie informacji, odnajdywanie przedmiotów i oczywiście walka z Obcymi. Jednak nie wszystkie misje polegają na uczestniczeniu w starciach. Zdarzają się przydziały wymagające bardziej subtelnego podejścia, np. skradania się czy dywersji. Niejednokrotnie przyjdzie ci też odpierać wraz z drużyną zmasowany atak nieprzyjaciół, czekając na wsparcie zza barykad, czy zwierać szeregi w kącie koło terminala. Przyjemnym elementem jest też fakt komentowania przez członków drużyny sytuacji, co uatrakcyjnia zabawę. Do tego wszystkiego dodano oczywiście tryb multiplayer, bez którego żadna porządna gra akcji nie może się obejść.

Skoro zadbano o różne atrakcje, to nie mogło zabraknąć bogatego arsenału. Do dyspozycji Hazard Team oddane zostały wszystkie bronie znane z serialu, np. phaser czy karabin pulsacyjny. Nie zabrakło też broni Obcych, a nawet ręcznej wyrzutni torped fotonowych!

Podczas walki możesz stracić kogoś z drużyny, ale jeśli dobrze się spiszesz, zdołasz doprowadzić wszystkich do końca (z wyjątkiem jednego człowieka – ale lepiej nie zdradzać fabuły). Uważaj! Przeciwnicy nie grzeszą nadmiarem inteligencji, ale za skrzyniami schować się potrafią.

Na pochwałę zasługuje także automatyczne i intuicyjne zapisywanie gry. Stan gry zapisywany jest zawsze wtedy, kiedy ma się ochotę zrobić to samemu.

Niestety, nawet tak dobra gra nie ustrzegła się kilku niedociągnięć. Należy do nich bardzo długi czas ładowania się poziomów. Być może wpływa na to duża komplikacja plansz. Jednak nawet i tu twórcy gry wykazali się pomysłowością. Gra tuż przed ukończeniem ładowania wydaje kilka piknięć informujących, że zaraz zacznie się akcja. Jeśli skoczyłeś akurat do kuchni po kanapki, to jest to sygnał do powrotu. A jest po co wracać. W końcu tak dobrej gry akcji już dawno nie było! Szkoda tylko, że tak szybko się ją kończy...



Do dyspozycji będziesz miał np. karabin pulsacyjny i inne bronie. Nimi z łatwością pokonasz Obcych



Dzięki świetnej grafice możesz obejrzeć każdą maszynę w najdrobniejszych szczegółach



[illegible] wcześniejszych Star Treków.

PC | A

Star Trek: Elite Force

Akcja z Voyagerem

189 zł | Activision/LEM | 1-32 graczy

Min: Pentium II 223, 64 MB RAM, 650 MB HD
Zal: Pentium II 500, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

+ Doskonale odtworzony klimat serialu Star Trek Voyager, wszystko jest jak żywe.
– Długie ładowanie się poziomów, gra o wiele za szybko się kończy

Kolejna gra nawiązująca do świata Star Trek. Chcemy więcej takich nawiązań! I Star Treka w telewizji i kapitana Kirka w domu!

6-

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

KONUNG

KONUNG: LEGENDA PÓŁNOCY to niesamowite RPG w stylu DIABLO z elementami RTS. Tak przynajmniej głosi slogan reklamowy. Niestety, prawdy w tym jest bardzo niewiele

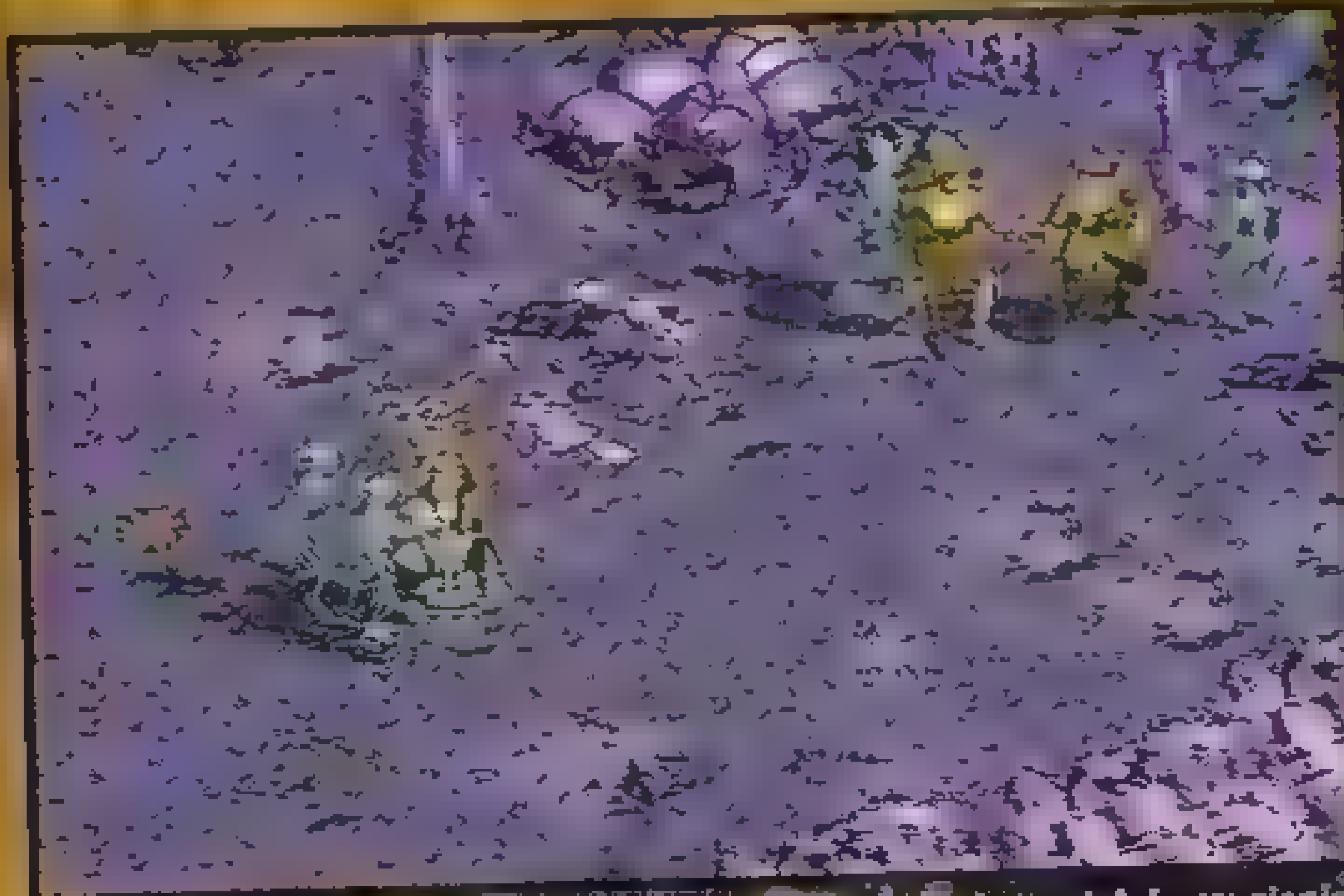
Chociaż KONUNG czerpie sporo pomysłów zarówno z DIABLO, jak i BALDUR'S GATE, to jego twórcy mieli godne podziwu ambicje zrobienia czegoś o wiele lepszego od obu tytułów. Recepta na sukces z pozoru była bardzo prosta. Postanowiono bowiem połączyć RPG ze złożoną fabułą z RTS. Jak to jednak zwykle w takich przypadkach bywa, okazało się, że założenia założeniami, ale o dobre wykonanie już trudno. Pewne kłopoty zaczęły się już przy fabule, która nie jest zbyt oryginalna: musisz znaleźć wszystkie elementy smoczego amuletu, żeby zdobyć kontrolę nad gadem pilnującym potężnego artefaktu. Każdą z części ma inna, wojująca z pozostałymi, frakcja: jedną – Wikingowie, drugą – słowiańskie plemię, a trzecią – spadkobiercy Bizancjum. (Nie jest to zbyt oryginalne, ale fabuły gier fantasy zwykle nie grzeszą pomysłowością). Musisz opowiedzieć się po jednej ze stron, pokonać wszystkie pozostałe frakcje i odzyskać pozostałe części amuletu.

Ale jak ten cel osiągnąć? Na początku tworzysz postać. Do wyboru masz po jednym bohaterze z każdej nacji. Następnie określasz profesję swojej postaci. Może to być wojownik, myśliwy, a nawet przebiegły kupiec. Jest także profesja przywódcy (och, wielu ludzi chciałoby mieć dziś taki zawód!). Niestety, postacie nie różnią się tak, jakby można było tego oczekiwać. Najlepiej jest wybrać przywódcę, gdyż w sumie ma on najwięcej punktów do rozdzielenia. Dzięki temu będziesz miał postać o najwyższych Cechach. Na koniec musisz zdecydować się na umiejętności dodatkowe. Może to być np. znajomość szermierki, łucznictwa, leczenie, identyfikacja czy handel.



Grafika gry jest całkiem niezła, szkoda tylko, że twoja postać porusza się ślamazarnie, a zabawie brak dynamiki

Teraz możesz ruszać w bój. I tutaj okazuje się, że możesz napotkać na jedną, główną przeszkodę. Otóż twórcy KONUNGA podeszli do sprawy bardzo poważnie i postanowili zaserwować graczom prawdziwy koszmar. W ten sposób już po wyjściu za palisadę możesz mieć problem z utrzymaniem się przy życiu. W końcu czyha tam na ciebie kilka wielkich... mrówek (które zresztą ukrywają w przepastnych pancerzach np. tarcze czy lecznicze mikstury). Jeszcze bardziej może cię jednak sfrustrować możliwość przyśpieszenia akcji, która gwarantuje po prostu szybsze zejście z tego padołu. To bardzo smutne wnioski, ale chyba twórcy KONUNGA potrafią zrozumieć irytację gracza, który wychodzi za palisadę wioski i zaraz za jej granicą dostaje łupnia od mrówek, ups, mrów. Jedyna taktyka to: kupą ich, kupą – Urrra! To, na co może sobie pozwolić samotny bohater, to pokonywać



...mi to główna atrakcja gry. Będziesz tu miał do czynienia ...rówkami, chrabąszczami i pająkami



Walka z przeciwnikami najlepiej się sprawdza, gdy wyciągasz każdego z wrogów z osobna i tłuczesz do upadłego



Gra nawiązuje do mitologii skandynawskiej i słowiańskiej, jednak autorzy nie zadbali o zachowanie realiów VII-wiecznej Skandynawii

wrogów pojedynczo. Każdego gracza czekają ciężkie chwile, gdy będzie musiał ładować grę od nowa, bo opadła go horda czterech mrówek. A potem jeszcze raz, i jeszcze raz... Do tego wszystkiego przeciwnicy czasami zachowują się dziwnie. Np. mrówki potrafią zapomnieć o ofierze zaraz po zapadnięciu zmroku, chociaż wróg stoi zaraz koło nich. Oczywiście rozwiązaniem tego problemu miała być możliwość przyłączania dzielnych śmiałków do drużyny przez głównego bohatera. Zamysł niezmiernie szczytny, tylko że zdarzyło nam się niejedno starcie, kiedy towarzysze, zamiast pomagać, ignorowali fakt, że ich przywódca był już ledwo żywy.

Dzięki takim właśnie niedoróbkom na dalszy plan schodzą wszelkie, ukryte zalety tej gry. Być może jest tam nawet schowana nieliniowa akcja i wiele zadań do wykonania. Swoich miłośników być może znajdzie także opcja bohatera–zarządcy w wiosce, w której zdobył zaufanie mieszkańców. Tylko że... trudno do tego wszystkiego dotrzeć, z powodu fatalnie zrobionej opcji walki.

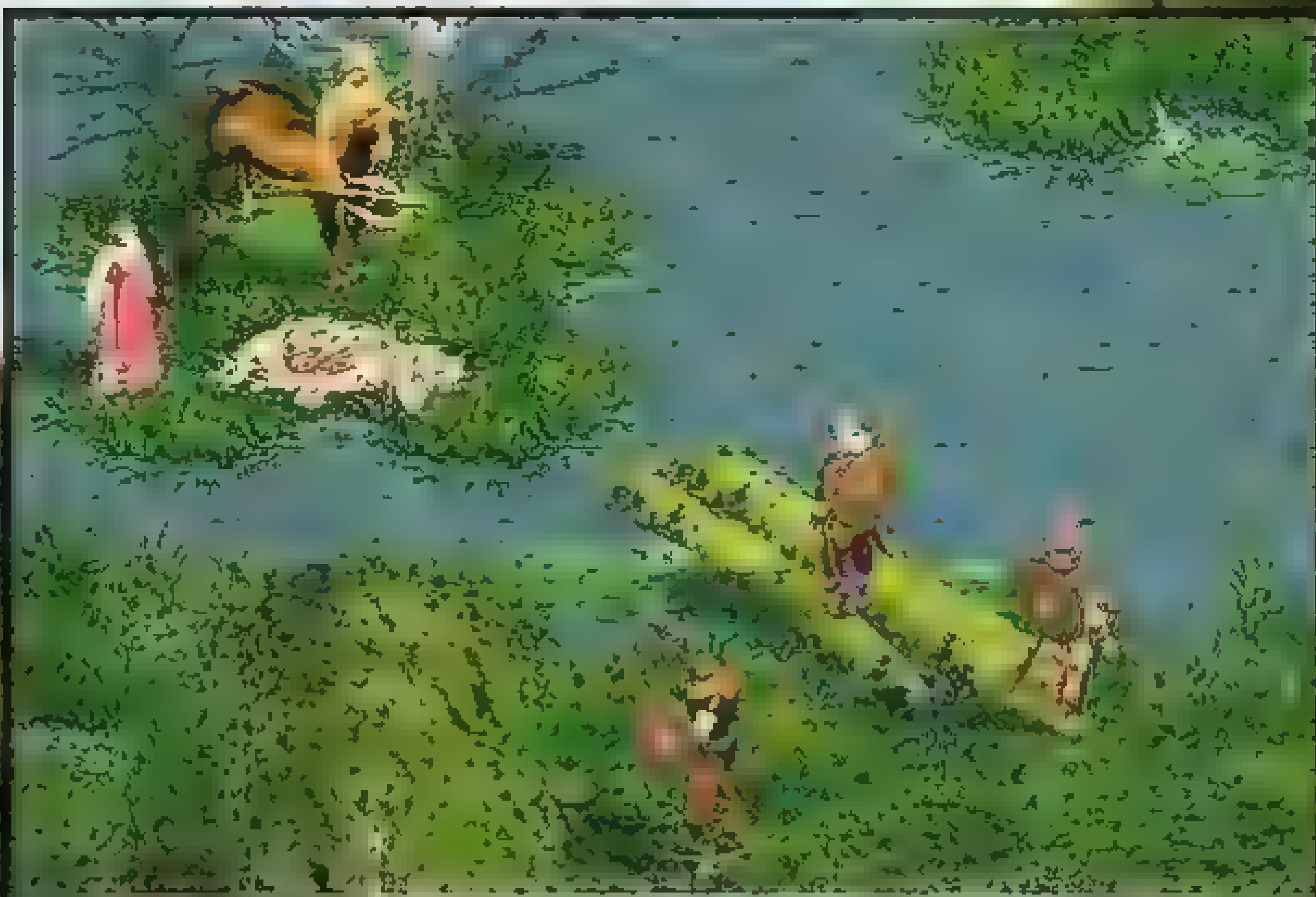
W grze czeka na ciebie jednak także miłe zaskoczenie. **Grafika KONUNGA jest naprawdę niczego sobie. Plansze przedstawiają grody Słowian, otoczone palisadami obozowiska Bizantyjczyków i Wikingów.** A wokół nich stare puszcze, gęste lasy i niebezpieczne mokradła. Nad rzeczkami przerzucone są prymitywne kładki z nieociosanych pni, w lesie zalegają pokryte mchem pnie powalonych drzew. Wszystko to może się podobać także wybrednym graczom, którzy do tej części gry, jaką jest grafika, przykładają największą wagę. Oświetlenie jest zmienne: od jaskrawo czerwonego świtu po atramentowo-czarną noc. Wszystko wygląda ładnie, ale, niestety, zdarza się, że drzewa zasłaniają widok i głównego bohatera.

Również postacie Wikingów, słowiańskich wojów i Rzymian dopracowano w szczegółach. Niestety, zastrzeżenie budzą projekty potworów. Skoro akcja rozgrywa się w świecie Skandynawii VII wieku, to jakoś brakuje tutaj ciekawszych przeciwników. Nie można także nie odnieść wrażenia, że nie przyłożono się do przedstawienia ciągłości świata. Skoro bohater może używać teleportów, zamiast korzystania z uroków spacerów, to nie wpływa to dobrze na twoją możliwość wczuwania się w akcję.

Jak na razie przedstawiony przez nas KONUNG nie prezentuje się rewelacyjnie. Jednak nie trzeba tracić nadziei. Polski dystrybutor tej gry, firma CODA, kończy już jej spolszczanie, obiecując także wprowadzenie kilku znaczących ulepszeń. Nic w tym dziwnego, skoro KONUNG powstał w Rosji już dosyć dawno, a cały czas udoskonalano go przed premierą zachodnią. Pozostaje więc tylko być dobrej myśli i cierpliwie czekać na efekty tych działań!



Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz



Mitologia germańska pełna jest demonów i złych duchów, a słowiańska wilkołaków i wampirów. Niestety, w grze nie ma ich zbyt wielu



PC

A

Konung: Legenda Północy

Nieudane pseudo Diablo

99 zł | PAN Interactive/CODA | 1-16 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 150 MB HD
Zal.: Pentium 200 MMX, 64 MB RAM, Akcel. 3D

Grafika | Dźwięk | Frajda

Dość ładna grafika, trzy nacje do wyboru

Nieoryginalna fabuła, fatalnie rozwiązana walka, sztampowe potwory

KONUNG to coś pomiędzy DIABLO a WROTAMI BALDURA. Jednak i jedna, i druga gra jest od niego o niebo lepsza.



NA FALACH MIŁOŚCI

LARRY® 7

18
GRA OD LAT

Jak określić tę grę? Podboje podrywacza z łysinką? Miłosna przygodówka dla starszych graczy? Humoreska o relacjach męsko-damskich? Mniejsza o nazwę! Liczy się to, że LARRY pomimo swoich lat wciąż bawi i.... hmm, wciąga

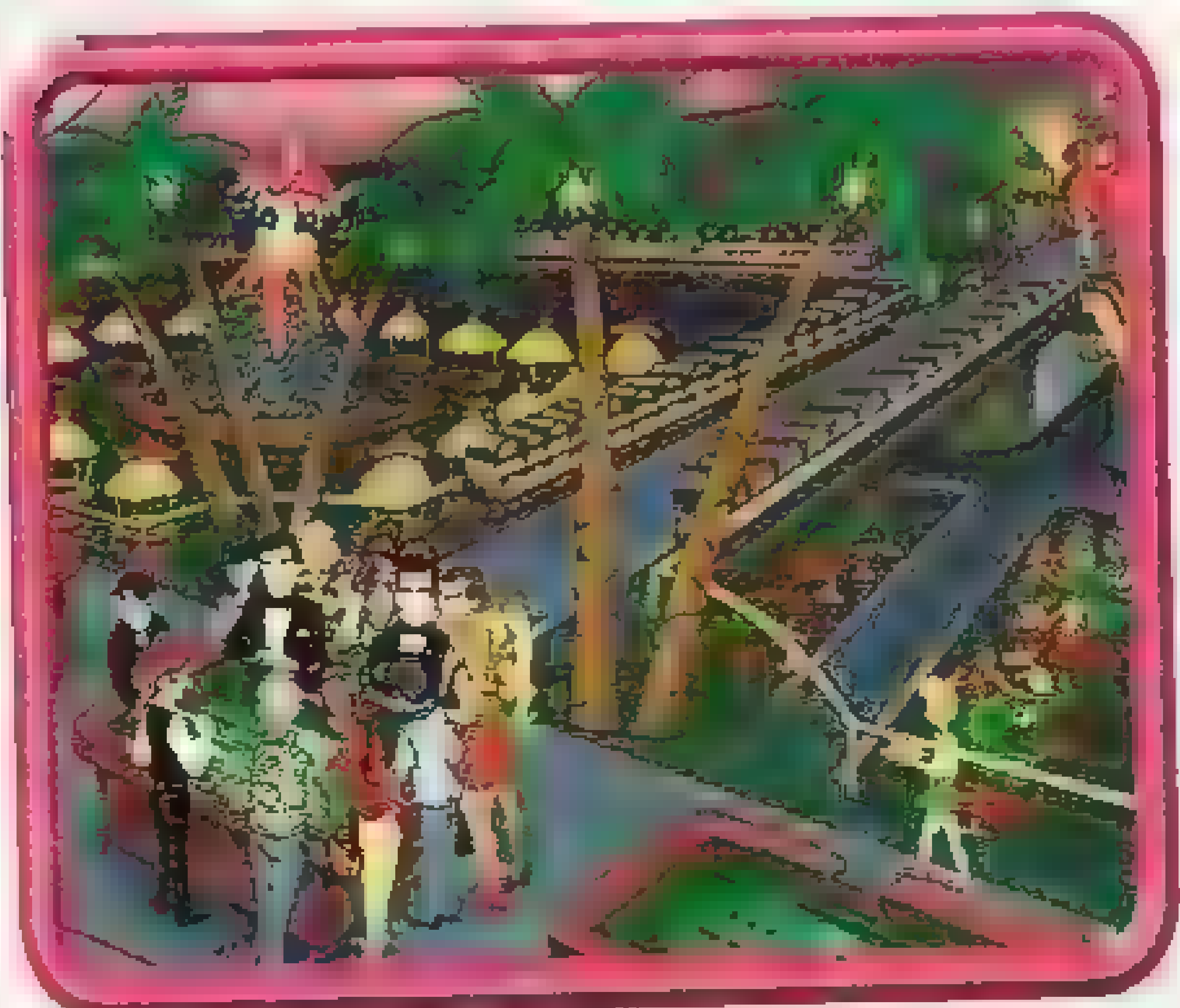
Jak wskazuje numerek przy tytule, to już kolejna przygoda Larrego. A kim jest Larry? No cóż, to nieprzyzwoity, pozbawiony kompleksów i zahamowań facet z brzuszkiem oraz, co najważniejsze, niezłym mniemaniem o sobie. Cechą szczególną tego zwykłego na pozór faceta jest jego hobby. A są nim piękne kobiety.



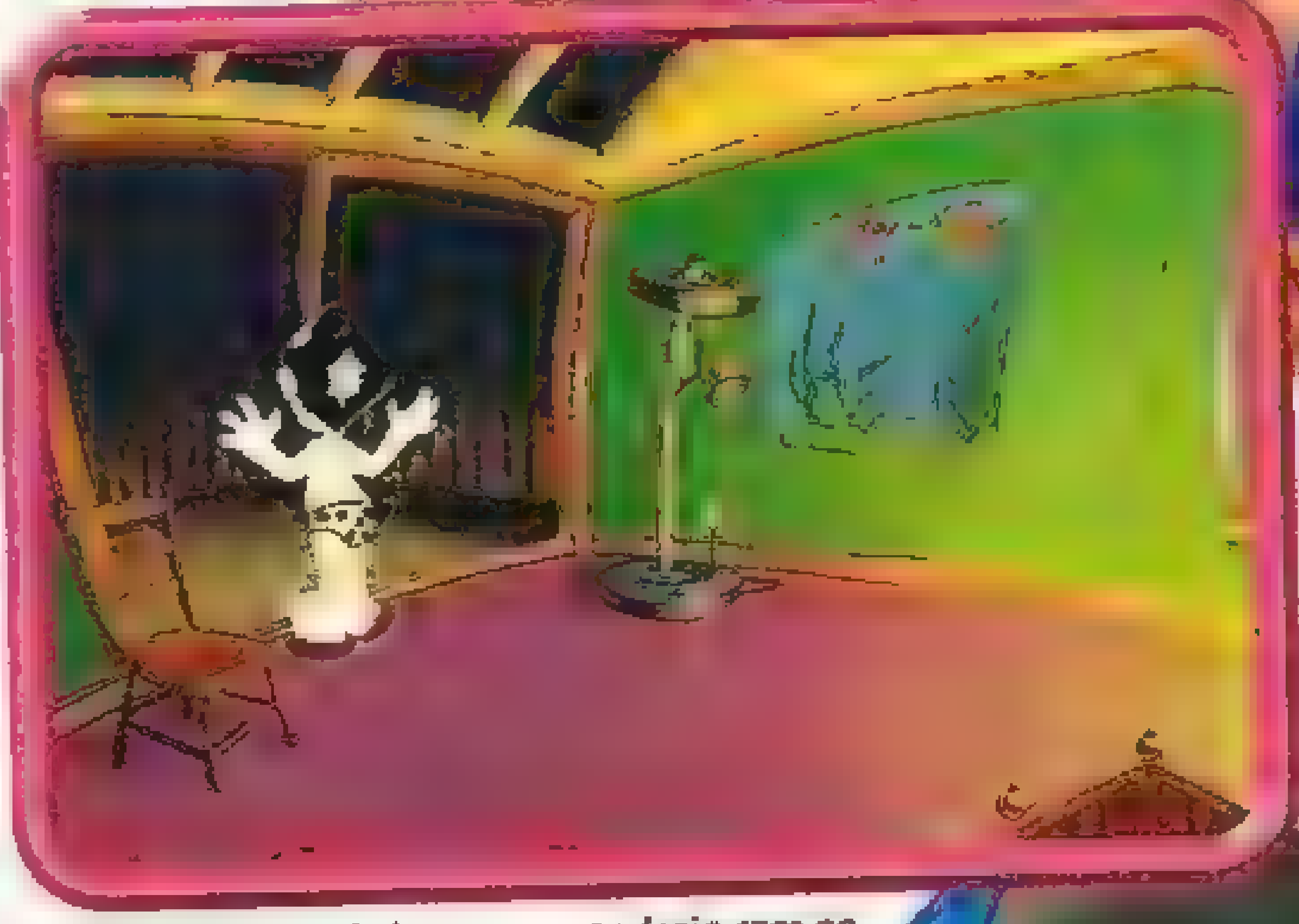
Gra rozpoczyna się w dość przykrym dla bohatera momencie. Otóż spotkanie z dawną przyjaciółką kończy się dla Larrego dość pechowo. Nie tylko rzuca go dziewczyna, ale biedak omal nie ginie w pożarze. Przyznasz, że początek godny Hitchcocka – na wstępie trzęsienie ziemi, a potem atmosfera zaczyna powoli gęstnieć. Tak czy inaczej, wkrótce Larry wyrusza w rejs. I to właśnie owa morska podróż jest tłem wszystkich wydarzeń pokazanych w grze. Na pokładzie pięknego liniowca Larry dowiaduje się o specyficznym konkursie, który odbywa się podczas każdego rejsu. Są to konkury panów zainteresowanych spotkaniem pięknej pani Kapitan. Wszyscy uczestnicy quizu muszą wykazać się w szeregu wymyślnych konkurencji, takich jak np. Najlepiej Ubrany Facet Na Statku, konkurs kulinarny albo rzucanie podkową do celu. Oczywiście wygrać w którejś z tych konkurencji nie jest łatwo. A tak się składa, że Larry do herosów nie należy. Powinien więc wykazać się wrodzonym sprytem i zdolnością do kombinowania. Będzie musiał zjednać sobie wiele miłych pań – zarówno pasażerek jak i członkiń załogi statku.

Jak widać, LARRY 7 ma specyficzny „klimat", a do tego jest rzetelną przygodówką. Cała zabawa polega na zwiedzaniu oryginalnych lokacji statku, zbieraniu przydatnych przedmiotów, rozmawianiu z innymi postaciami i kombinowaniu, jak wszystkie elementy układanki połączyć w sensowną całość. Trzeba w tym miejscy przyznać, że pomysłowość twórców gry sięgnęła granic możliwości. W LARRYM znajduje się mnóstwo dziwnych miejsc, przedmiotów i ludzi.





Niby nic trudnego – podejść do grupy dziewcząt i zacząć ... Tylko że naszemu bohaterowi to się nie udaje!



Biedny Larry, dookoła wszyscy spędzają czas na wesołych zabawach, a on czeka na tę jedyną...

Basen na statku tętni życiem. Może tutaj uda się poznać jakąś sympatyczną dziewczynę?

Jak na razie dość uboga strona z kilkoma screenami do obejrzenia. Może kiedyś będzie lepiej?

A wszystko da się w jakiś pokrętny sposób wykorzystać. No tak, przygody i szalone pomysły, to jedna z zalet LARREGO 7. Ale z pewnością nie główna. No, jakże by inaczej – są tu piękne kobiety. Całe ich mnóstwo! Jednak to, co sprawia, że cykl LARRY jest wyjątkowy, to zawarty w nim humor – jedyny w swoim rodzaju. Są tutaj dowcipne dialogi, są zabawne przedmioty i postacie. Nie zabrakło także uszczypliwych komentarzy narratora. W tym miejscu należałoby umieścić kilka słów wyjaśnienia. Otóż LARRY jest grą, która łamie wszelkie schematy. To zabawa z widzem i graczem w jednej osobie. Główny bohater wysłuchawszy opisów Narratora, zaczyna je zabawnie komentować. Gdy uczestniczyło się w takiej krótkiej wymiany zdań i poglądów, można długo tarzać się ze śmiechu. Wystarczy też twój drobny błąd, czy nie do końca przemyślana decyzja, abyś usłyszał złośliwą opinię narratora dotyczącą twoich poczynań.

Wspomniany wcześniej humor przejawia się także w opcjach gry. Dla przykładu, zamiast standardowego przycisku „start", widnieje na nim napis „Dzieci już śpią? – to zaczynaj". Jest także opcja pozwalająca na bezpieczną grę w godzinach pracy. Nazywa się to „szef idzie!" i po wybraniu tej opcji gra momentalnie znika (widać tylko skrót na dolnej listwie Windows). Zadbano tutaj dosłownie o każdy szczegół – włącznie z wyglądem kursora, który również nawiązuje do tematyki gry.

Polska wersja Larrego jest po prostu rewelacyjna. Gra, która na Zachodzie została wydana dobrych kilka lat temu, mogłaby wydawać się już bardzo przestarzała. Nic podobnego! Polski dystrybutor długo pracował nad tym, aby Larry nie stracił ani grama dowcipu i nadal mógł bawić. Dlatego też wszystkie żarty, osadzone w realiach Stanów Zjednoczonych i zrozumiałe tylko dla mieszkańców kraju za wielką wodą, zostały zamienione na takie, które są jasne dla polskiego gracza. Stąd też pojawiają się dowcipy w stylu „Facet na okładce tej książki wygląda tak, że Boguś się nie umywa". Są więc parodie naszych czasopism – w grze można znaleźć magazyn „Życie na bieżąco" – a także prześmiewcze nawiązania do znanych u nas ludzi i ostatnich wydarzeń z kraju. Jakby tego było jeszcze mało, głosu głównemu bohaterowi użyczył sam Jerzy Stuhr. Trzeba przyznać, że była to świetna decyzja, aby postać Larrego mówiła głosem właśnie tego aktora. Boki zrywać! Wszyscy miłośnicy filmów takich jak „Seksmisja" czy „Kingsajz" powinni być zachwyceni. Również fanów Kasi Figury mile powinien zaskoczyć fakt, że jej głosem szepcze... to znaczy mówi, jedna z bohaterek LARREGO 7.

Gra, chociaż ma swoje latka, w niczym dosłownie się nie zestarzała, a wydanie jej w Polsce to świetna decyzja. Zabawa i duuuzo śmiechu murowane – oczywiście tylko dla dorosłych graczy, prawda? Tak więc wszyscy Tatusiowie naszych młodszych czytelników powinni być zachwyceni! Oczywiście, jeżeli podejdą do tej gry z przymrużeniem oka. Pozostaje tylko życzyć im udanych podbojów!

Dla miłośników przygód, pięknych kobiet i humoru Larry 7 to pozycja wręcz obowiązkowa.

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

PC | PL

Larry 7
Igraszki na Statku

69 zł | Sierra / CD Projekt | 1 graczy

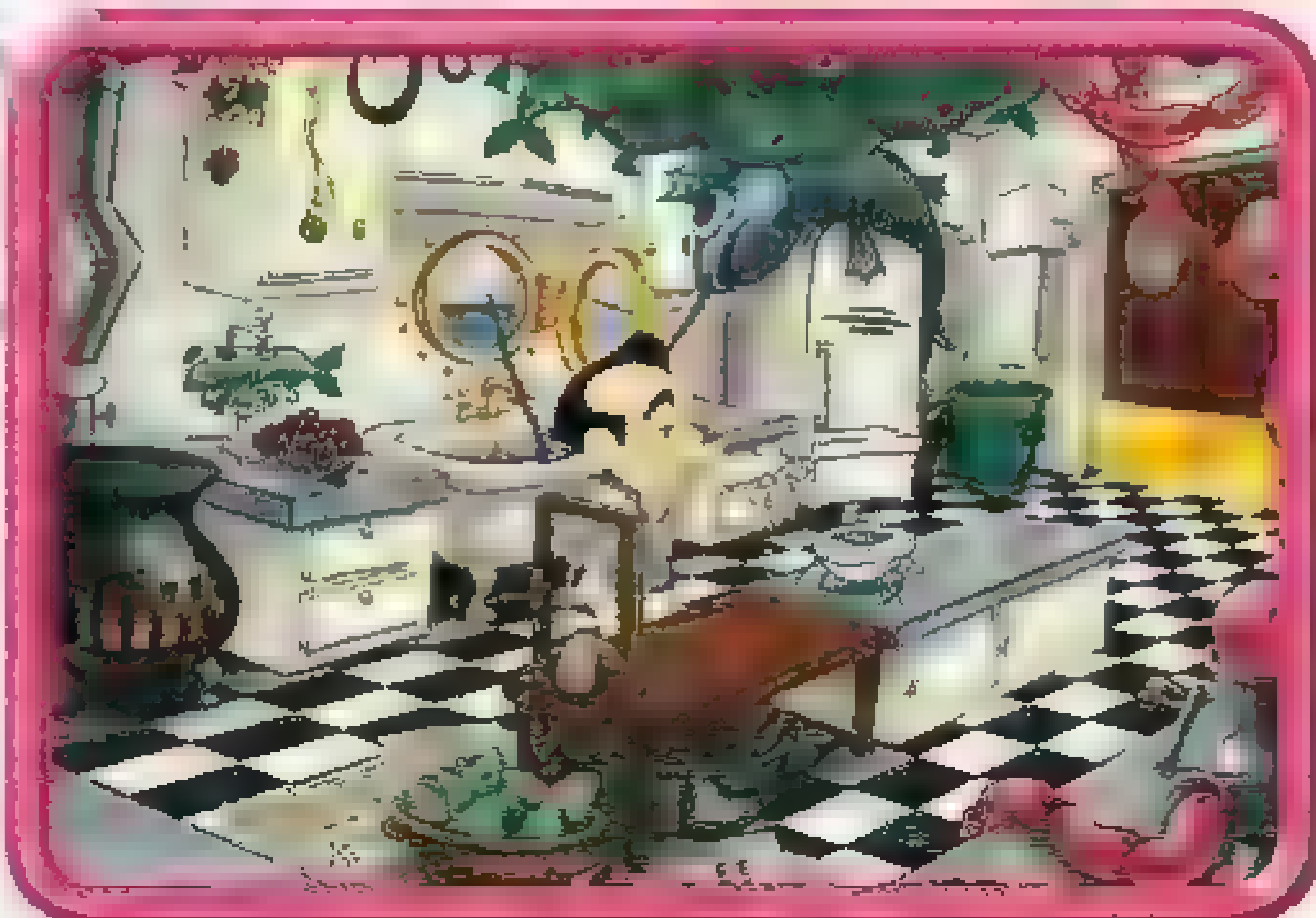
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD

Grafika | Dźwięk 5+ | Frajda 6

\+ Humor, piękne kobiety, gorące uczucia i głos Jerzego Stuhra

– Gra nie jest łatwa, tylko dla dorosłych, poza tym można mieć trochę zastrzeżeń do grafiki

Na pewno jest to gra kontrowersyjna, jednak specyficzny humor i popularność Larrego na pewno znajdą swoich zwolenników. 5+



Okrętowa kuchnia jest pełna dziwacznych, ale jednocześnie przydatnych przedmiotów. Sam się zdziwisz, jak można je wykorzystać!

F1 MANAGER

Jeśli już masz do czynienia z grą poruszającą temat Formuły 1, to zazwyczaj są to wyścigi. W ostatnim czasie ukazało się całkiem sporo gier z tego gatunku. Warto więc choć przez chwilę odpocząć od kierownicy i od innej strony spojrzeć na swoją pasję. Firma EA SPORTS przygotowała coś specjalnego właśnie na taką okazję



[illegible] pewien wysoko punktowanego miejsca w wyścigu.

F1 MANAGER od pierwszej chwili budzi respekt, jeszcze zanim zacznie się właściwa zabawa. Ilość opcji na początku trochę odstrasza, a interfejs użytkownika wydaje się nieczytelny, jednak okazuje się, że dość szybko można go opanować. Najpierw musisz wybrać grupę, którą będziesz zarządzać. Dzięki posiadanym przez EA SPORTS licencjom znajdziesz tu wszystkie zespoły, kierowców, tory i firmy związane z F1 w sezonie 2000.

Gdy już masz „pracę" w jednym z zespołów, pora na pierwsze decyzje. Mile zaskakuje fakt, że w F1 MANAGER sezon nie zaczyna się pod koniec lutego, wraz z pierwszym wyścigiem. Już w połowie stycznia musisz bowiem przygotować zespół do pierwszego oficjalnego treningu i nawiązać współpracę ze sponsorami. Trening ten pozwoli ci ocenić, jak sprawują się przygotowywane do nowego sezonu samochody i co w nich jeszcze trzeba poprawić. Poza tym poznasz słabe i mocne punkty konkurencji. Szybki kontakt ze sponsorami jest zaś jedynym sposobem na przypływ gotówki. Jeśli będziesz tracił czas, najwięcej inwestujące firmy zainteresują się innymi zespołami. Jeszcze zanim sezon zacznie się na dobre, warto dokładnie obserwować postępy w pracach konstrukcyjnych i produkcyjnych. Może się zdarzyć, że jeden z zespołów inżynierskich ma opóźnienie. Warto wtedy wspomóc jego pracę, przenosząc kilka osób z innych działów.



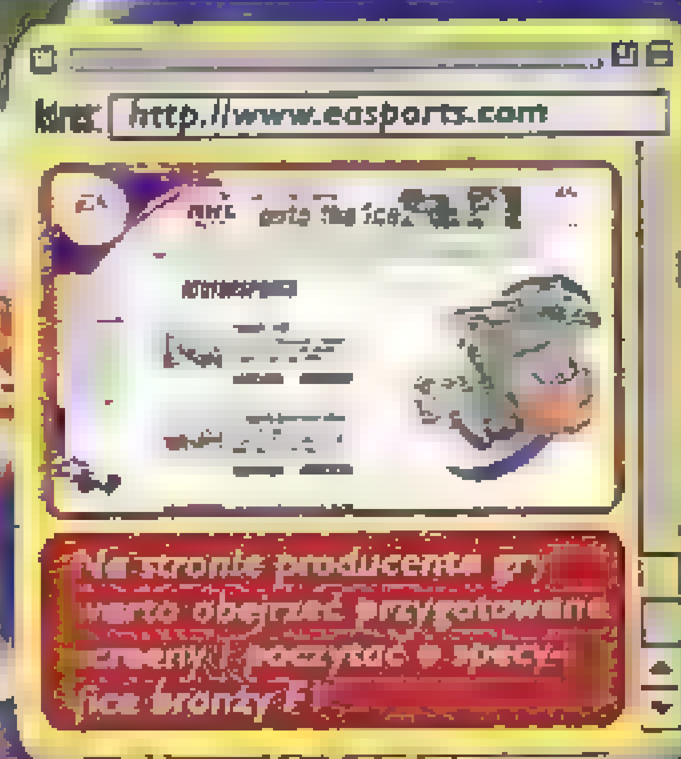
[illegible]

Tak może wyglądać początek twojej kariery menedżera. W miarę postępu gry będziesz musiał negocjować kontrakty z dostawcami podzespołów, zatrudniać personel i podejmować decyzje dotyczące finansów firmy. O stanie bieżącym działań dowiesz się z cotygodniowych raportów kierowników działów.

Oczywiście zarządzanie firmą to tylko część obowiązków dyrektora. W trakcie treningów, kwalifikacji i wyścigów to właśnie ty będziesz kierował poczynaniami ekipy i decydował o każdym drobiazgu. Przede wszystkim musisz poznać możliwości bolidów i kierowców twojej stajni. Możesz to zrobić jedynie testując samochody podczas oficjalnych treningów i przed samymi wyścigami, podczas sesji kwalifikacyjnych. Wiedza ta ułatwi ci dobór ustawień samochodu każdego zawodnika do warunków panujących na konkretnym torze.

Po każdym zjeździe do boksu kierowcy będą dzielić się uwagami dotyczącymi zachowania samochodów podczas pokonywania ostatnich okrążeń. Wraz z sugestiami mechaników pomoże ci to dostosować charakterystykę każdego bolidu do wymagań zawodnika. Po zakończeniu kwalifikacji musisz opracować strategię wyścigu, czyli określić dla każdego kierowcy liczbę boksów technicznych i zapas paliwa na starcie. Zawodnik mający dużo paliwa nie może jechać zbyt szybko i agresywnie, musi oszczędzać opony. Poza tym w trakcie wyścigu możesz wydawać kierowcom polecenia ostrej jazdy, blokowania przeciwnika czy nawet atakowania za wszelką cenę.

Choć najpierw wydaje się, że wszystko masz pod kontrolą, szybko okazuje się, że wcale nie jest tak prosto kierować zespołem Formuły 1. Na początku bowiem wytrzymałość samochodów jest wręcz fatalna, często nie kończą one w ogóle wyścigów. Nie zachęca to sponsorów do finansowania i dość szybko kończą się pieniądze. Wtedy właśnie zabawa robi się naprawdę trudna. Okazuje się, że aby okiełznać F1 MANAGER, potrzeba sporej wiedzy o Formule 1 i cierpliwości. Jest to bowiem gra dla fanów F1. Tylko entuzjasta znajdzie przyjemność w kolejnych testach samochodów, analizach postępów prac projektowych czy negocjacjach.



Na stronie producenta gry warto obejrzeć przygotowane screeny i poczytać o specyfice branży F1.

PC | A

F1 Manager 2001

Formuła 1 [illegible]

119 zł | EA Sports / IM Group | 1 gracz

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcel. 3D
Zal.: Pentium 400, 128 MB RAM

Grafika | Dźwięk | Frajda

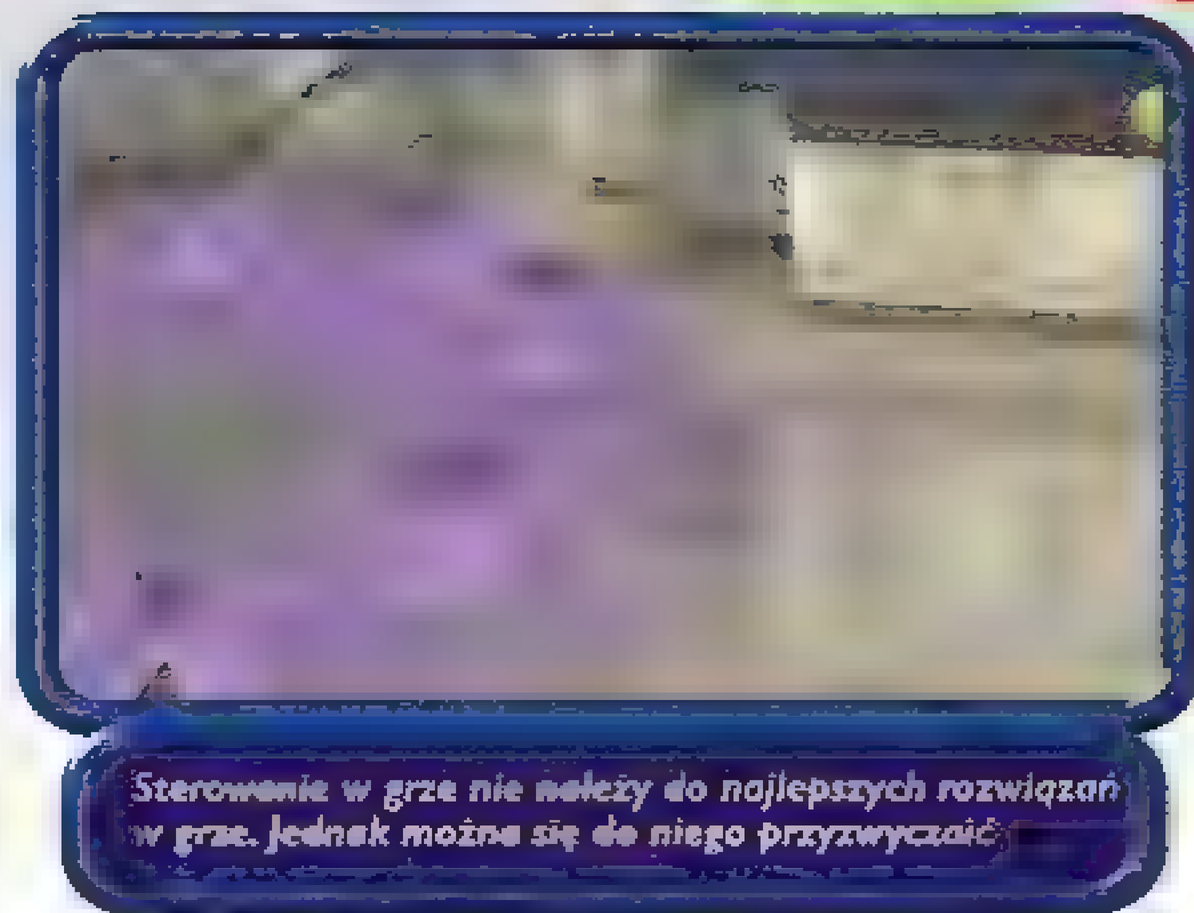
+ Ogromna liczba opcji oraz wciągający klimat rozgrywki
− Bardzo wysoki poziom trudności, tematyka interesująca głównie dla fanów F1

Oryginalne spojrzenie na świat wyścigów Formuły 1. Być może nawet zbyt oryginalne i przez to dobre dla zajadłych fanów tego sportu.

Tekst: Leszek „LMK" Kujowski

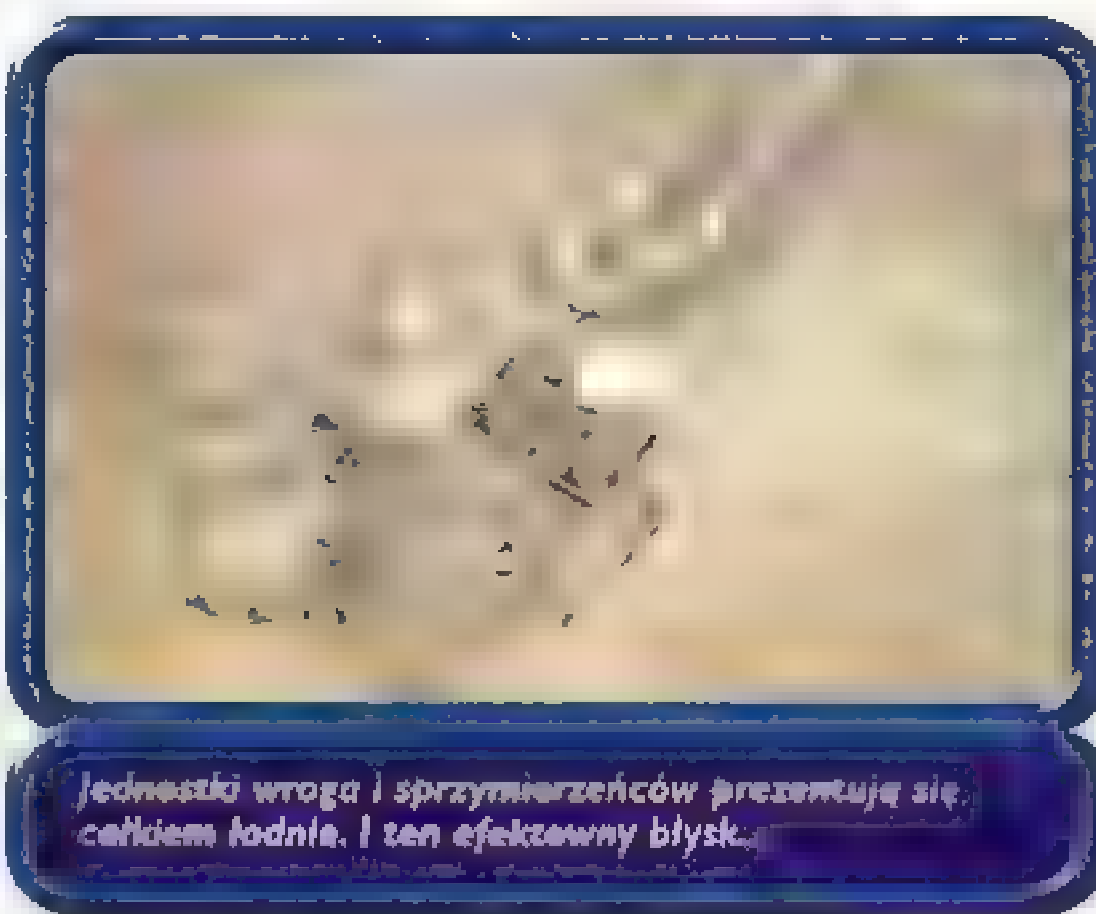
THE MOON PROJECT

Wojna na Ziemi bynajmniej się nie skończyła. Co gorsza, przeniosła się na Księżyc! Mimo tych zmian wygląda jednak na to, że jak najbardziej THE MOON PROJECT pozostanie grą głównie dla zagorzałych miłośników EARTH 2150. Całe szczęście, że jest ich całkiem sporo



Sterowanie w grze nie należy do najlepszych rozwiązań w grze. Jednak można się do niego przyzwyczaić

THE MOON PROJECT to gra (tak jak jej poprzednik EARTH 2150) typu RTS. Wydawało ci się, że gatunek określany tym mianem już dawno popadł w stagnację i rutynę? Miałeś rację! Niestety, to pewnie dlatego niektóre gry nie mogą ominąć starych schematów. Dzięki temu w TMP uwzględniono wszystkie rzeczy, które od lat typowe są dla gatunku RTS. Dostajesz więc swoją bazę i możesz, a nawet musisz, ją rozbudowywać. Stawiasz nowe budynki – elektrownie, fabryki, wyrzutnie rakiet i mury obronne oraz produkujesz sobie jednostki wojskowe. W THE MOON PROJECT są to sześciany i wieloboki...Ops! To znaczy czołgi, wozy pancerne i śmigłowce. Jest tu tego bardzo dużo – pojazdy jeżdżące, latające i dryfujące w powietrzu poduszkowce. Wszystkie te cudeńka musisz uzbroić. Broń, jaką masz do dyspozycji, zależy oczywiście od strony, którą reprezentujesz. W grze występują bowiem trzy frakcje – United Civilized States (oni naprawdę się tak nazywają!), Eurasian Dynasty oraz Lunar Corporation. Każda z tych grup oczywiście posługuje się inną taktyką oraz posiada inną broń i technologię. A broń w grze to nie tylko stare wynalazki, takie jak rakiety z paliwem chemicznym i karabiny maszynowe, ale także bardziej futurystyczne cudeńka, czyli wszelkiego rodzaju lasery, miotacze promieni X, Y, Z, Ź, Ż.... No może troszkę za bardzo się zapędziliśmy.



Jednostki wroga i sprzymierzeńców prezentują się całkiem ładnie. I ten efektowny błysk...

Do tej pory wszystko wyglądało całkiem interesująco. **Jednak jest pewien element, który posiadają nowsze RTS, a którego zabrakło w THE MOON PROJECT. Jest to przejrzysty i intuicyjny interfejs.** Np. w COMMAND & CONQUER każdy mógł od razu poprowadzić bitwę. Wszystkiego można się było domyśleć – myszką zaznaczasz jednostki, dajesz im rozkaz do ataku i wskazujesz cel. W THE MOON PROJECT nie ma tak łatwo! Trzeba usiąść i przypatrzeć się dobrze. Następnie poklikać na ekranie. Czy ten kwadracik otwiera mapę? Nie, to nie to...To może ten tutaj? Też nie. Aha, już wiem! Najpierw trzeba nacisnąć prawym, potem lewym, potem znowu prawym. O ile znaczenia każdego przycisku można dowiedzieć się z instrukcji, to jednak lepsze byłoby prostsze sterowanie. Zwłaszcza że w czasie twoich desperackich ruchów myszką przeciwnik nie zamierza cię zlekceważyć.

Kolejną rzeczą, która może budzić w tej grze wątpliwości, jest grafika. Z jednej strony zachwyca ona pięknymi krajobrazami, efektami świetlnymi, wybuchami itp. To naprawdę zostało ładnie przygotowane – odpalone rakiety ciągną za sobą smugi dymu, zniszczone śmigłowce kopcąc, zbliżają się na spotkanie Ziemi. Niestety, nie wszystko jest tak dopracowane. Trzeba przyznać, że EARTH 2150 uznany jest przez wielu za pierwszą w pełni trójwymiarową grę RTS. Jednak niedawno pojawił się doskonały GROUND CONTROL i poprzeczka została podniesiona niezmiernie wysoko. Dlatego też podobny do swojego poprzednika THE MOON PROJECT pozostał za tą konkurencją sporo z tyłu.

Wszystkie wady tej gry na pewno nie zniechęcą do niej miłośników RTS. Znajdą oni tutaj przecież wiele lubianych przez siebie elementów. A jeśli twoją ulubioną pozycją jest właśnie EARTH 2150, to teraz odnalazłeś coś specjalnie dla siebie! THE MOON PROJECT powinien trafić na twoją półkę z przebojami i stanąć obok swojego poprzednika



Tu baza, tu baza. Przeciwnik na lewej flance atakuje! Proponujemy wczytanie save... to znaczy ewakuację

www.themoonproject.topware.pl



Na stronie możesz znaleźć grywalne demo, duży wybór screenów oraz przeczytać o grze i jej poprzednikach

PC PL

The Moon Project

Niedobrek RTS-ów

69,95 zł | Topware Interactive | 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD

Grafika | Dźwięk | Frajda 3

\+ Dobra grafika i wręcz perfekcyjnie zrobione efekty świetlne

– Słabe projekty pojazdów, schematyczność rozgrywki do granic wytrzymałości

Jest to gra dla miłośników klasycznych RTS, a zwłaszcza fanów EARTH 2150. Jeśli ktoś lubi coś oryginalniejszego, musi poczekać

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy TOPWARE możecie wygrać grę The Moon Project! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: ile frakcji walczy ze sobą w TMP?

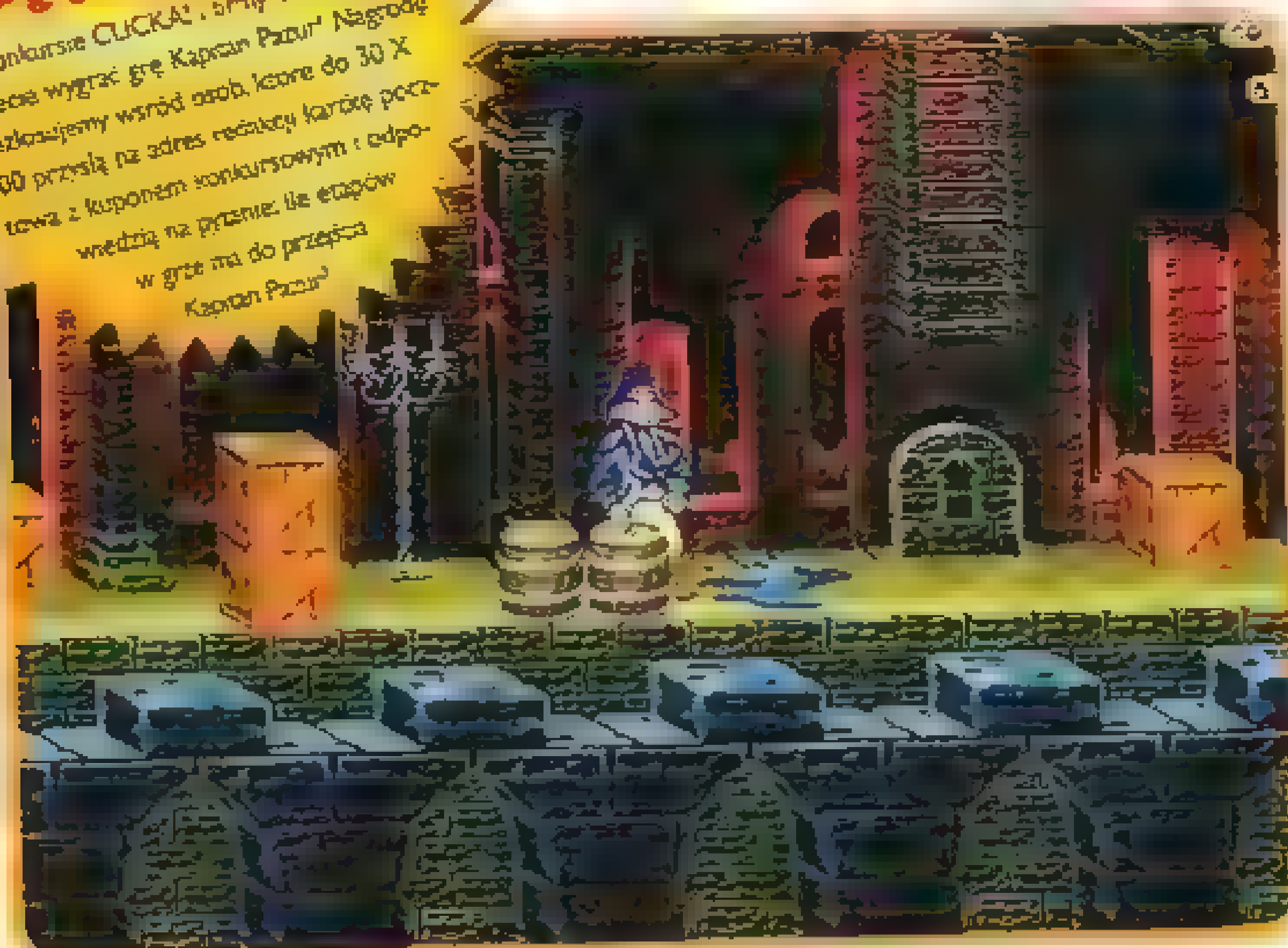
Marek „Piaszez" Jurewicz

Kapitan Pazur

KAPITAN PAZUR z pewnością mógłby stać się hitem, gdyby gra ukazała się u nas jakieś sześć lat wcześniej. Ale nawet teraz bawi i przypomina złote czasy platformówek oraz zapomnianych już dziś komnatówek

AKCJA!

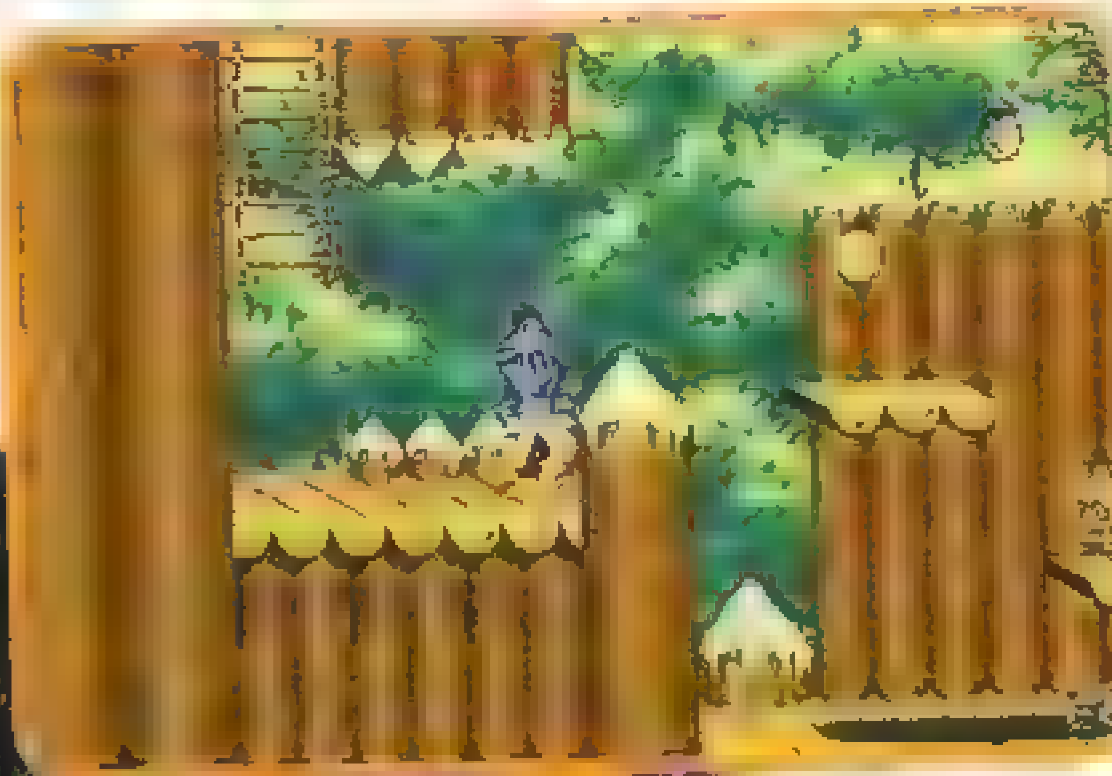
W konkursie CLICKA! firmy TECHLAND możecie wygrać grę Kapitan Pazur. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: ile etapów w grze ma do przejścia Kapitan Pazur?



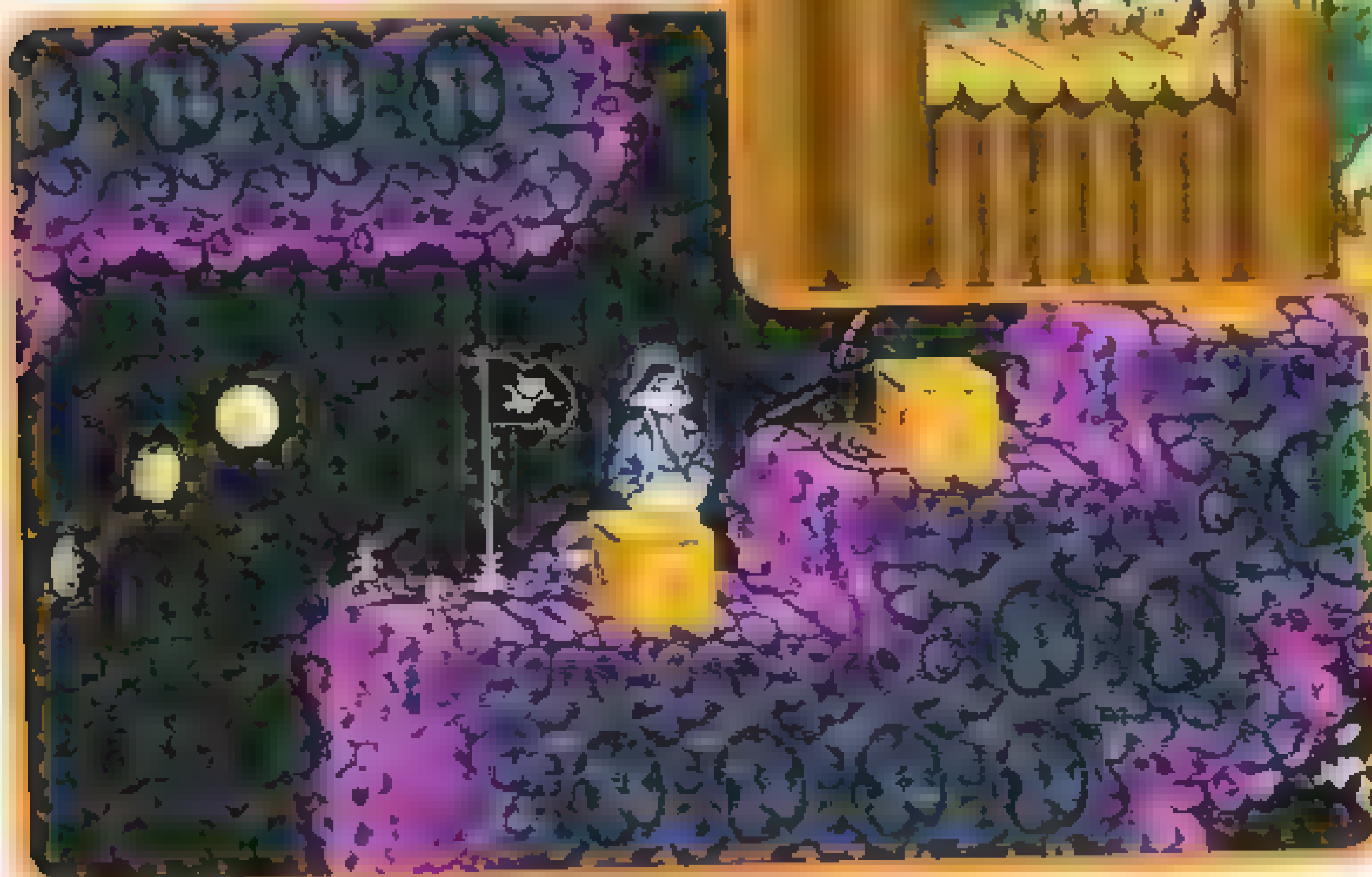
Gra robi wrażenie zachęcającej do zabawy kreskówki, trochę w stylu fantasy, i przypomina „Trzech muszkieterów"

Jest to gra zręcznościowa, przeznaczona w zasadzie dla młodszych użytkowników. Okazuje się jednak, że potrafi zainteresować także starszych. Spolszczona wersja właśnie trafiła na nasz rynek. Mimo iż jest to gra zręcznościowa, posiada spójną, dobrą fabułę. Chodzi w niej o znalezienie kawałków starej mapy. Dzięki niej można odszukać wszystkie klejnoty Amuletu Dziewięciu Istnień. Główny bohater, Kapitan Pazur, jest kotem, a zarazem kapitanem piratów. Jego wrogami są psy, a dokładnie cocker spaniele (później pojawiają się także buldogi). Kapitan, wzięty przez nie do niewoli, odnalazł list w murze więziennym. Z tego właśnie pisma dowiedział się o mapie i klejnotach. Istnieje powiedzenie, że koty żyją dziewięć razy. Przed odnalezieniem tajemniczego listu nie wierzył w to nawet sam Kapitan! Postanowił jednak spróbować szczęścia, a przede wszystkim wydostać się z więzienia. To ty wcielasz się w Kapitana Pazura i masz za zadanie jak najskuteczniej przeprowadzić realizację jego planów. Każdy etap gry aż roi się od pułapek, psów uzbrojonych w szable i muszkiety, a nawet wrednych myszy walczących z armat. Ale ty także masz broń: szablę, pistolet, dynamit... Już na drugiej planszy znajdziesz miecz ognisty, niestety jednorazowego użytku. Po drodze zbierzesz jedzenie, apteczki i wszelakie skarby, które zbiera się, by uzyskać jak najwięcej punktów. Czasem trafiają się też kule do pistoletu. Masz do pokonania czternaście etapów. Na każdym z nich znajduje się kawałek mapy bądź jeden z klejnotów Amuletu. Sterowanie postacią nawet bez użycia joysticka jest bardzo wygodne i poręcznie, ponieważ nie trzeba używać zbyt wielu klawiszy. Wszystko to nie jest kłopotliwe.

Do przyjemniejszych stron gry należy też grafika. Mimo iż akcja rozgrywa się w dwóch wymiarach, obraz został tak skonstruowany, że sprawia wrażenie trzech wymiarów (a to dzięki wprowadzeniu pierwszego i drugiego planu – zupełnie jak w filmach animowanych). Każdy szczegół narysowany jest dokładnie, kolory są żywe i ładnie dobrane. Całość robi wrażenie niezłej kreskówki, trochę nawet w klimacie fantasy i nieco kojarzącej się z rysunkową wersją przygód „Trzech muszkieterów", którą można było obejrzeć kilka lat temu w telewizji.



Twój bohater, Kapitan Pazur, to sympatyczny, ale także przebiegły i sprytny kot



Do przejścia masz czternaście etapów, a w każdym z nich mapy i klejnoty



PC

Kapitan Pazur

Piracka Platwormówka

59 zł | Monolith / Techland | 1-64 grac

Zal: Pentium 75, 16 MB RAM

Grafika | Dźwięk | Frajda

(+) Gra jest wciągająca, ma ładną oprawę graficzną i sensowną fabułę

(–) Trudno spodziewać się cudów po grze zręcznościowej. Troszkę za mało muzyki

Zabawa dla młodszych graczy, ale też dla starych koneserów wspominających z łezką w oku czasy wspaniałej Amigi...



Sławetny Amulet Dziewięciu Istnień – skarb, po który wybiera się Kapitan Pazur

Super hit RPG już w sprzedaży!

KONUNG

Legenda Północy

99 zł

PL





Konung to wspaniała gra RPG opowiadająca o fantastycznym świecie Skandynawii VII wieku, w którym historia splata się z klasycznymi mitami i legendami. Czarodziejskie artefakty i starożytna magia, łupieżcze wyprawy nieustraszonych Wikingów na Wschód, karawany kupieckie z potężnego Bizancjum, rajdy dzikich Słowian, fantastyczne stwory i opuszczone fortece czarnoksiężników – oto realia tej niezwykłej nordyckiej opowieści.

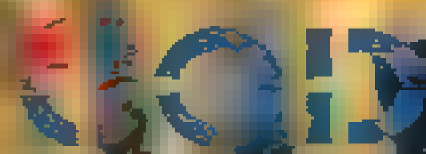
Miłośnicy RPG będą mogli utworzyć grupę składającą się nawet z 9 bohaterów (w Konungu każda napotkana osoba może stać się członkiem drużyny), wezmą udział w ponad 60 nieliniowych przygodach, spotkają przeszło 200 postaci, będą mogli użyć ponad 150 przedmiotów o unikalnych parametrach i magicznych wzmocnieniach (w sumie 40 tysięcy możliwych wersji). Akcja gry toczy na olbrzymim obszarze 5 tysięcy ekranów!

W każdym pudełku bonus: mini hint-book i mapa świata!









tel (0 22) 864-78-25

EA SPORTS FOOTBALL MANAGER 2001

Ostatnie poczynania niektórych naszych trenerów (choć są chlubne wyjątki) zachęcają do szkolenia się w tej dziedzinie sportu – prezesi klubów będą zapewne chcieli ich wymienić...

FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001, mimo długiej nazwy, sugerujące, grę tylko w lidze angielskiej, daje możliwość sprawdzenia swoich kwalifikacji na większość boisk Europy. Do dyspozycji są m.in. niemiecka Bundesliga czy francuska LNF.

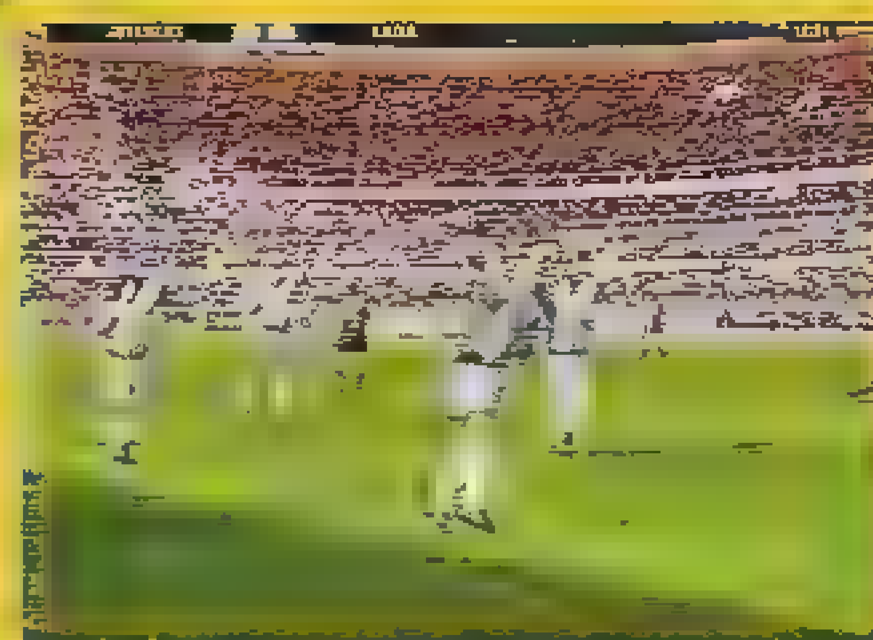
Zaletą tego managera jest bez wątpienia czytelność wszystkich pojawiających się w grze okienek i łatwość przemieszczania się pomiędzy nimi. Niezwykle przydatne w doborze piłkarzy na poszczególne mecze jest rozbudowane menu statystyk. Dzięki możliwości sortowania według dowolnej cechy lub ich kombinacji, bez trudu sprawdzisz, który z zawodników najlepiej nadaje się na daną pozycję. **Do wyboru jest kilkanaście gotowych ustawień, często w kilku wersjach**, np. ofensywne i defensywne 4-4-2. Można też samodzielnie „rozstawić" piłkarzy na boisku. Oczywiście nie mogło zabraknąć możliwości ustalenia sposobu rozgrywania meczu. Wybierasz nie tylko styl (atak, obrona) i agresywność gry, ale również decydujesz o zachowaniu piłkarzy, gdy piłkę ma przeciwnik (pressing, zastawianie pułapek na „spalone"), oraz gdy jest ona w posiadaniu twojej drużyny (krótkie/długie podania, kontrataki). Nie zapomniano również o wyborze kapitana zespołu oraz wykonawców stałych elementów gry: rzutów karnych, wolnych i rożnych. **Bardzo ciekawą opcją jest możliwość ustawienia indywidualnych zaleceń dla każdego z piłkarzy. Dostępne są różnorodne opcje: długie podania, strzały z daleka czy dośrodkowania.** Dzięki temu możesz jeszcze precyzyjniej ustalić taktykę na kolejny mecz, wykorzystując słabe punkty obrony przeciwnika. Jeśli chcesz sprawdzić „w walce" założenia taktyczne – rozgrywasz mecz towarzyski.

Nawet dzięki najlepszej taktyce nie wygra się jednak meczu za piłkarzy. **Kluczową sprawą jest podnoszenie ich sprawności, czyli trening.** Do wyboru masz sześć typów szkolenia, dzięki którym wzrastają różne umiejętności zawodników. Nie ma oczywiście treningu doskonałego, musisz więc zdecydować, jakie szkolenie powinien przechodzić każdy zawodnik. Jeśli zatrudniasz dobrego specjalistę, opłaca się zlecić mu dobór treningu. **Ciekawą możliwością jest forsowny trening – dzięki niemu umiejętności zawodnika rosną szybciej, ale znacznie większe jest też prawdopodobieństwo kontuzji i piłkarz szybciej się męczy** – może nie wystarczyć mu sił na wzięcie udziału w meczu.

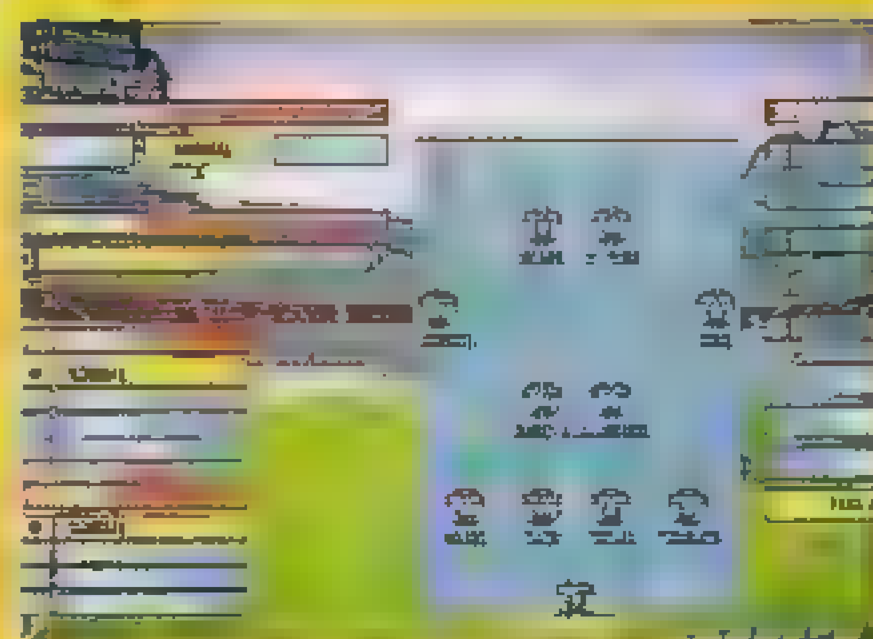
Rozgrywane spotkanie możesz obserwować na kilka sposobów. Najbardziej widowiskowa jest trójwymiarowa prezentacja, ale to, co dzieje się na boisku, jedynie dość luźno odpowiada założeniom taktycznym, a niektóre zagrania piłkarzy są niezwykle głupie. Niestety, dokonywanie zmian piłkarzy czy ustawienia jest podczas meczu dość uciążliwe.

Ze wszystkimi osobami występującymi w grze porozumiewasz się za pomocą EA Mail. Jest to wygodna forma, tym bardziej, że wszystkie wiadomości tworzone są automatycznie, a ty musisz czasami wypełnić jedynie wolne miejsca. Niestety, nie uniknięto pewnych niedociągnięć. Usunięcie wiadomości jest nieodwracalne, a żeby skasować list, musisz go najpierw przeczytać. Nie wszystkie informacje są do ciebie wysyłane, co zmusza do pamiętania części dat.

Największą zaletą gry jest edytor lig oraz edytor graczy (do ściągnięcia ze strony WWW). Dzięki nim, można tworzyć własne ligi, dodawać piłkarzy – w tej sytuacji zabawa nie powinna się znudzić.



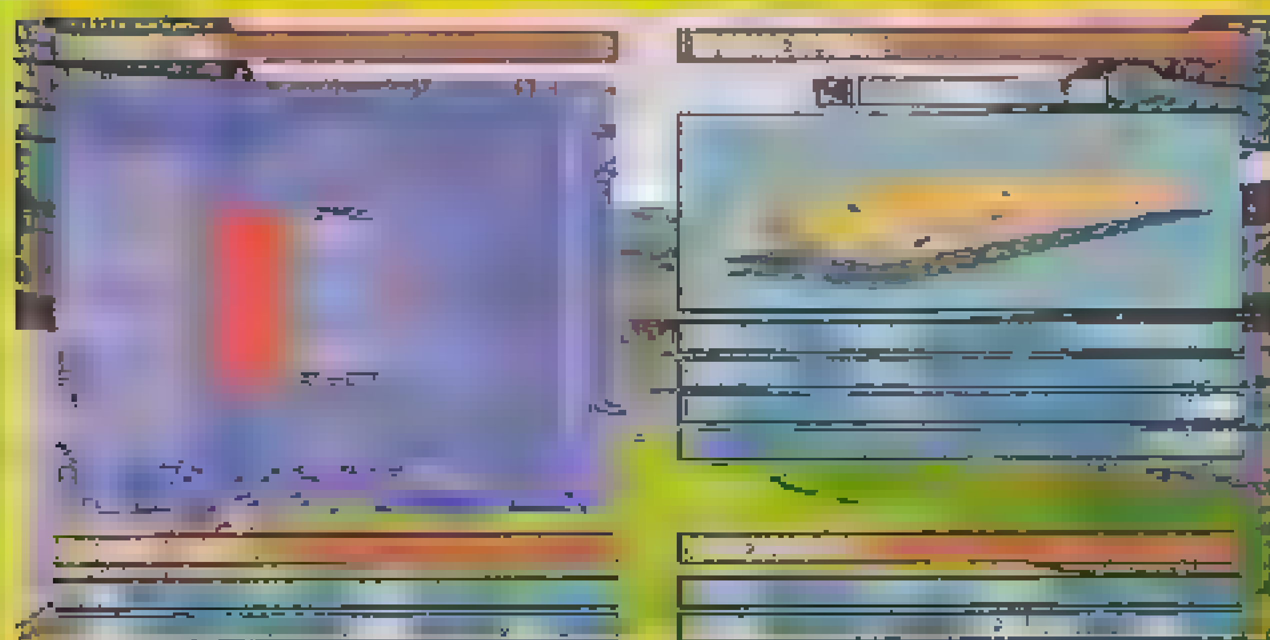
Podstawą sukcesów na boisku jest odpowiednie przygotowanie kondycyjne zawodników



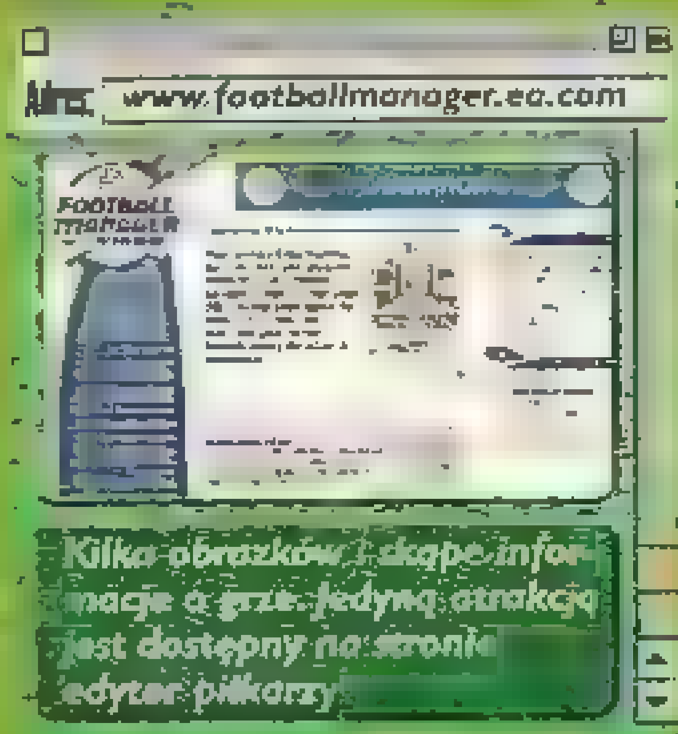
Masz możliwość wykorzystać jedno z ustawień ofensywnych lub defensywnych



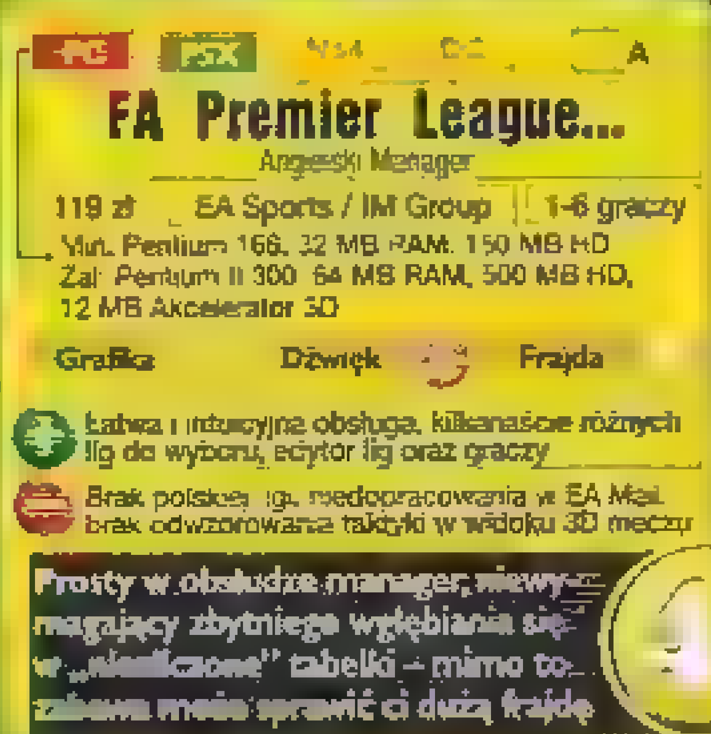
Nie zawsze można wygrywać. Ale nie martw się, porażka uczy niezbędnej w grze pokory



Przygotowując się do rozgrywki, opracowujesz strategię zachowania zawodników na boisku, wybierasz kapitana i rozdzielasz zadania



Kilka obrazków i skąpe informacje o grze. Jedyną atrakcją jest dostępny na stronie edytor piłkarzy



EA SPORTS

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001

EA Sports znane jest z kilku piłek nożnych, z których największym powodzeniem cieszyła się do tej pory FIFA. Czy nowe STARS to zmienią?

Jak sugeruje tytuł, do swojej dyspozycji otrzymujesz wyłącznie zespoły angielskiej Premier League. Co prawda występują w niej znakomite gwiazdy, jednak w końcu i one mogą się znudzić. Wtedy pomocna okazuje się możliwość stworzenia własnych zespołów (niestety, maksymalnie czterech), w których mogą pojawić się bardziej swojsko brzmiące nazwiska. **Tak przygotowaną i odpowiednio wytrenowaną drużynę można przenieść na dyskietce do kolegi, co jest dużą zaletą gry.**



Mecze w dużym stopniu przypominają rozgrywki znane z FIFA 2000 czy UEFA EURO 2000. Sterowanie jest niemal identyczne, choć pojawiły się pewne innowacje. Można, na przykład, podać „w uliczkę" – zawodnik rusza sprintem w stronę bramki, a piłka podawana jest tuż przed niego. Dzięki takim zagraniom zabawa staje się bardziej dynamiczna, a tym samym bardziej atrakcyjna. Sporym minusem jest natomiast automatyczne przełączanie sterowania na zawodnika będącego najbliższej piłki, co bardzo utrudnia grę w obronie.



Pewien zawód sprawia także szata graficzna, a w szczególności otoczenie stadionu. Stojący wokół boiska policjanci są płascy jak przysłowiowa deska, co psuje dość pozytywne wrażenie, jakie sprawiają postacie piłkarzy. Nietypową „atrakcją" jest możliwość przenikania zawodników przez siatkę bramki, choć piłka już w niej zostaje. Największą niedogodność stanowi brak możliwości zmiany ustawienia kamery podczas meczu – trzeba wrócić aż do menu głównego, co jest dosyć uciążliwe.

Plusem jest możliwość stworzenia własnej ligi, w której znajdą się przygotowane przez ciebie drużyny. Sukcesy twojego zespołu nagradzane są tytułowymi „gwiazdkami", które pełnią jednocześnie rolę waluty i środków „dopingujących".

Samo zarządzanie drużyną zostało bardzo uproszczone. **Za zdobyte lub uzyskane ze sprzedaży piłkarzy „gwiazdki", możesz kupować lepszych zawodników lub podnosić umiejętności aktualnych członków drużyny.** Możliwości każdego z nich opisane są 10 cechami, takimi jak np. szybkość czy umiejętności strzeleckie. Pamiętaj jednak, że im wyższy poziom którejś z nich chcesz osiągnąć, tym więcej „gwiazdek" będzie cię to kosztować. Na planie boiska nie widać wszystkich piłkarzy rezerwowych, brakuje możliwości przeciągania zawodników na właściwe miejsce – trzeba wejść do jednego z menu. Utrudnia to dobór podopiecznych na następny mecz.

Ciekawie rozwiązano sprzedaż i kupno zawodników. W tym pierwszym przypadku wystawiasz piłkarza na aukcję i kluby, które chcą go nabyć, wysyłają kwoty, które są skłonne za niego zapłacić (oczywiście w „gwiazdkach"). Natomiast jeśli chcesz kogoś kupić, musisz przeznaczyć na aukcję danego zawodnika najwyższą stawkę.

AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę STARS 2001! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kto był mistrzem w poprzednim sezonie ligi angielskiej?

W meczach towarzyskich i rozgrywkach własnej ligi pojawiają się losowe zadania „gwiazdkowe". Jeśli uda ci się je wykonać, to zyskasz kilka dodatkowych środków płatniczych, natomiast w razie niepowodzenia stracisz te postawione. Jeszcze ciekawsza jest możliwość zagrania o piłkarzy – zwycięzca wybiera jednego zawodnika z drużyny przeciwnej i zabiera wszystkie zarobione przez oba zespoły „gwiazdki".

Zabawa jest bardzo przyjemna i wciągająca. Z kolei umiejętności komputerowych piłkarzy są dość wysokie i na najwyższym poziomie sprawiają oni spore trudności. Ta mieszanka sprawia, że FA STARS 2001 zapewni ci wiele godzin przyjemnej zabawy.







F.A. Premier League Stars 2001
Gwiezdna Piłka

119 zł | EA Sports / IM Group | 1–4 graczy

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 500 MB HD
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM, 600 MB HD, 12 MB Akcelerator 3D

Grafika | Dźwięk | Frajda

+ Rozrywkowe podejście do zarządzania drużyną, duże umiejętności komputerowych piłkarzy

– Uciążliwa zmiana składu drużyny, niedopracowana szata graficzna otoczenia stadionu

Dzięki ciekawemu i zarazem prostemu podejściu do zarządzania, można słupić się na roli gwiazdy angielskiej Premier League

Tekst: Andrzej „C(w)olineczko" Cwolina

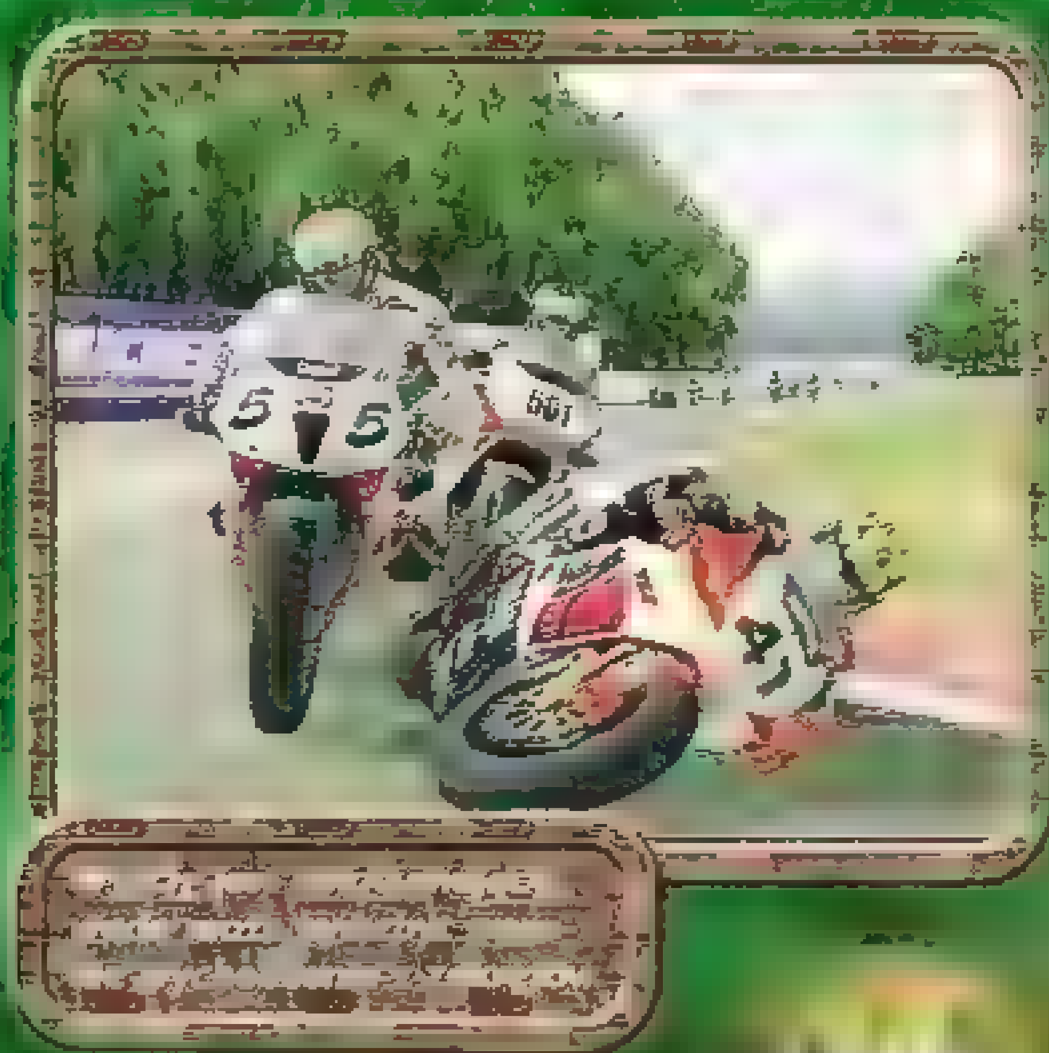
Bardzo szybka jazda, niebezpieczne kolizje i wielkie emocje, czyli wszystko to co powinno się znaleźć w rasowych wyścigach motocyklowych

EA SPORTS SUPERBIKE 2001



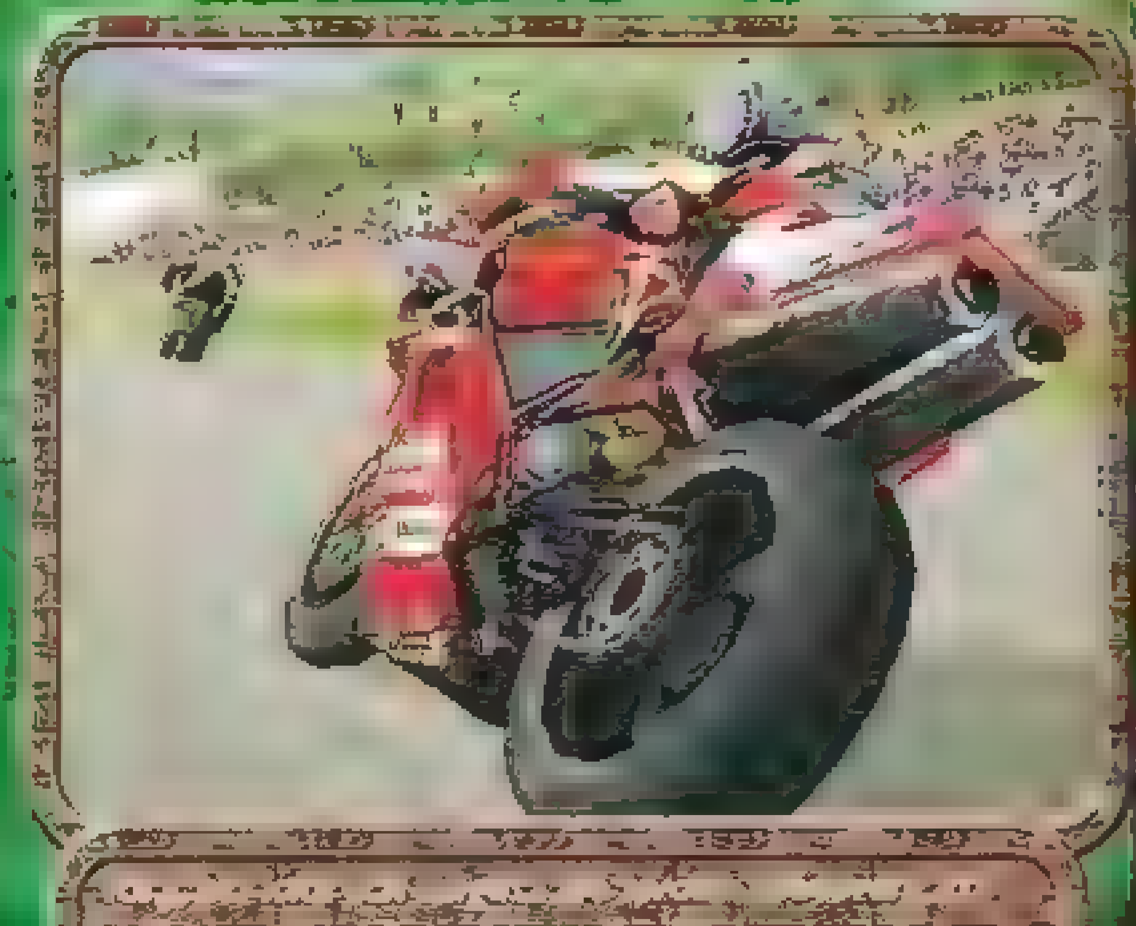
Wyścigi motocyklowe zawsze były ulubionym sportem odważniejszych miłośników motoryzacji. Za sprawą firmy EA SPORTS i jej najnowszej gry SUPERBIKE 2001 (trzeciej edycji z tej serii) masz okazję osobiście przekonać się, jak niebezpieczna to dyscyplina sportu.

W grze możesz spróbować swoich sił w szybkim wyścigu, treningu, pojedynczym wyścigu i w końcu w czasie trwania sezonu Superbike World Championship. Wykupiona przez EA SPORTS licencja pozwoliła na umieszczenie w grze autentycznych torów (jest między innymi europejskie Hockenheim czy Monza), motocykli (na przykład Honda, Yamaha, Ducati, Bimota) i zawodników, których mogłeś podziwiać w sezonie 2000. [illegible] wypadków [illegible] SUPERBIKE 2001 [illegible] przed [illegible] prawd [illegible] realistycz [illegible] spektakular[illegible] z pewnością w[illegible] poświęcić [illegible] odr[illegible] się miejsca. Zachowa[illegible]nie motocykli zasługuje na pochwałę z kilkoma wyjątkami. Zdecydowanie zbyt szeroko wychodzi się z zakrętów i nie jest to kwestia prędkości. Nie ma różnicy, czy pokonujesz ciasny i wolny zakręt, czy też długi, szybki łuk. Motory mają bardzo silną tendencję do zbyt szerokiego z nich [illegible] może trochę irytować. Druga sprawa to zbyt szybkie przyspieszanie motocykli. Na pewno obniża to trochę [illegible] realizm [illegible] maszyn. Do [illegible] trzeba bardzo [illegible] kości toru [illegible] Gdy zwolnisz prawie do zera i skręcisz maksymalnie kierownicę, motor najzwyczajniej się przewraca. Co ciekawe, oba problemy występowały w poprzedniej wersji gry, a teraz nic z nimi nie zrobiono.



Wielu graczom na pewno spodoba się możliwość dokonywania własnoręcznych ustawień parametrów motocykla. Możesz wpłynąć m.in. na pracę zawieszenia, układu hamulcowego, silnika i przeniesienia napędu. Jak nietrudno [illegible] zmian każdego [illegible] osiąg[illegible] maszy[illegible] a na [illegible] wyniki [illegible] rozwijają[illegible] zwycięstwo [illegible] również [illegible] jazdy [illegible] kolej[illegible] których [illegible] pustym torze [illegible] przeciw[illegible]ków.

Sztuczna inteligencja komputerowych kierowców jest jedną z mocniej-

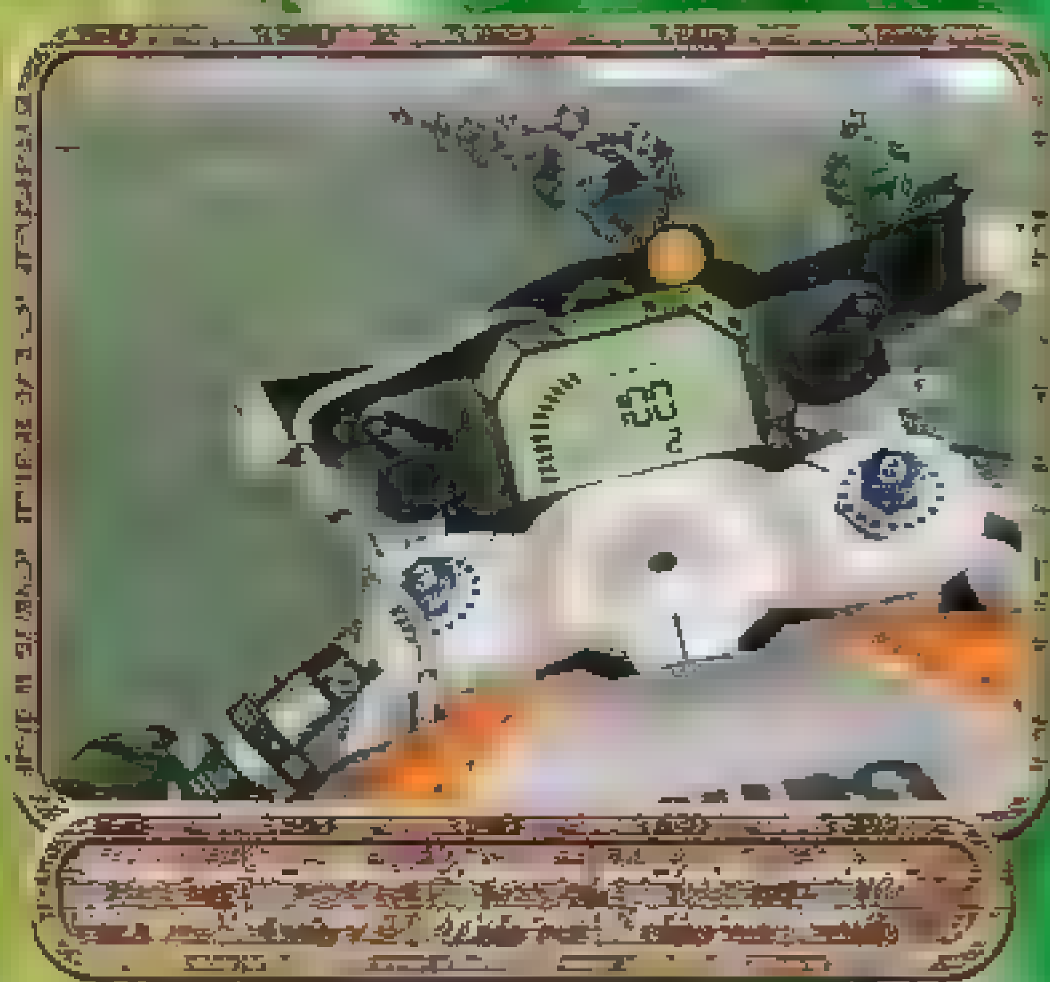


szych [illegible] SUPERBIKE 2001 [illegible] spokojnie, [illegible] na zawodach [illegible] ale zazwyczaj [illegible] Często popełnia [illegible] z toru [illegible]

bezpieczności, jadąc za ostro szarżującym zawodnikiem. Ta nieprzewidywalność uczestników jest jedną z większych zalet gry. Każdy wyścig jest inny [illegible]. Akcja na torze [illegible] być przygotowanym na [illegible] aby uczynić [illegible] dobrze jeździć [illegible] motocyklem [illegible] popracować [illegible] technika jazdy. Początkowo [illegible] pomocą [illegible] automatycznie działające ułatwienia, które można regulować [illegible] wyłączać, gdy już przestaną być potrzebne. Podobnie możesz wpływać [illegible] komputerowych [illegible]

Grafika SUPERBIKE 2001 to także jedna [illegible] stron gry. Motocykle wyglądają przepięknie [illegible] torze. Również postacie motocyklistów są świetnie animowane. Same tory wyglądają [illegible] wzięte [illegible] z transmisji [illegible] już po [illegible] wysokie wymagania sprzętowe.

SUPERBIKE 2001 to [illegible] propozycja [illegible] dla [illegible] realistycznej symulacji mogą być oczywiście zadowoleni z powodu [illegible]





Kombinezon [illegible] dokładnie [illegible] w rzeczywistości.

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

Adres: http://www.easports.com

PC

A

Superbike 2001

Superszybka jazda

Tel.	Milestone / EA Sports	1 gracz

Min: Pentium 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D
Zal: Pentium II 500, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5 Dźwięk Frajda

+ Nie za wysoki poziom trudności, realizm. Wciągający klimat

− Trochę za duże wymagania sprzętowe

Bardzo dobra zabawa dla wszystkich, którzy lubią ładne i superszybkie motocykle oraz duże emocje w grze

4

Cue Club

WERSJA POLSKA

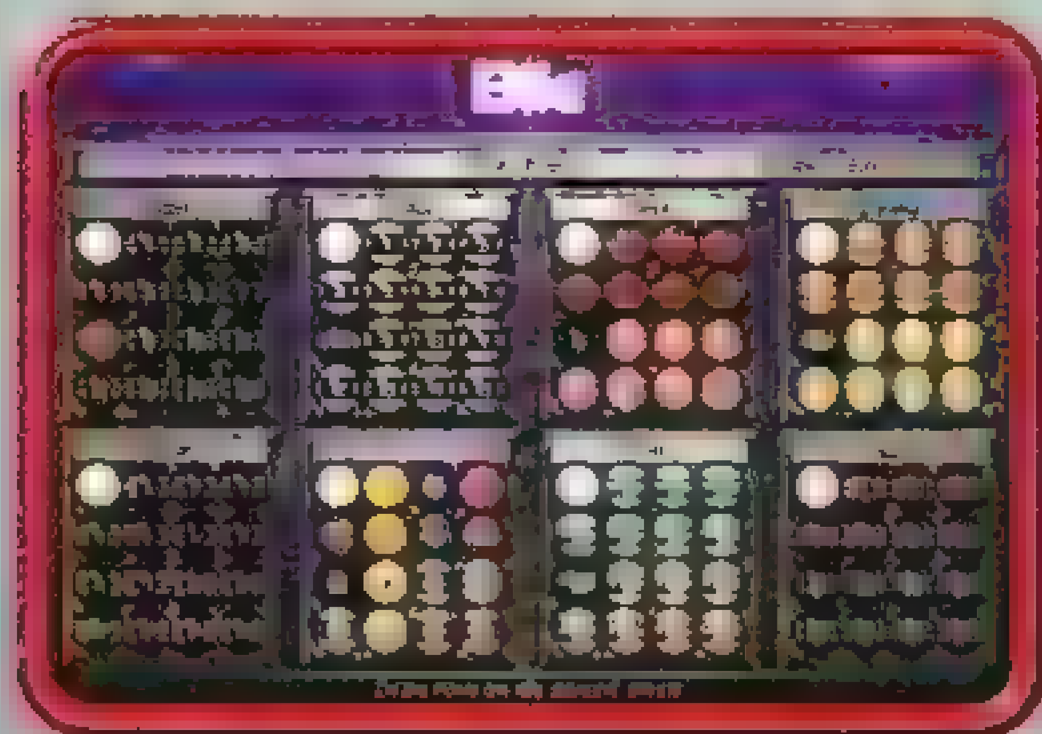
CUE CLUB to zabawa w bilard. Żadnej dodatkowej filozofii. Po prostu ty, stół i bile

AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy TOPWARE możecie wygrać grę Cue Club PL! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czym różni się bilard amerykański od europejskiego?

No może nie do końca tak. Bowiem w CUE CLUB można równie dobrze rozegrać partyjkę w bilard, jak i snookera. A uwzględniono tu bodaj wszystkie odmiany tych gier. **Jest więc wersja amerykańska z ósemką bilami, jest i ta bardziej nam znana – europejska. Oprócz zwykłego snookera można się pobawić w jego wersję mini.** Poza tym przygotowano także inne rodzaje zabawy na zielonym płótnie (ale wszystkie przyzwoite). **Jest też rozgrywka na czas, gdzie należy oczyścić stół z bil albo w ciągu dziewięćdziesięciu sekund, albo według zasady kto pierwszy, ten lepszy.** To opcje Single Player. Nie mogło zabraknąć też możliwości gry wieloosobowej. Mozesz tu rozegrać partyjkę z kumplem albo poszukać przeciwnika przez Internet.

CUE CLUB charakteryzuje się **dobrą grafiką, dźwiękiem i dopracowaniem szczegółów.** Bile na stole zachowują się tak, jak powinny. Odgłos odbijających się od siebie drewnianych kul jest nie do odróżnienia od prawdziwego. Gracz może wybrać stół, a w trakcie samej partyjki może dobierać kije czy sposoby uderzenia. **Przewidziano tu zmianę siły, kąta uderzenia oraz dokładne określenie miejsca na bili, w które się mierzy.** Dzięki tym drobiazgom grę warto polecić wszystkim miłośnikom zabaw bilardowych. Całość jest poprawnie przetłumaczona, tak więc nikt nie powinien mieć problemów ani ze zrozumieniem zasad poszczególnych gier, ani z niczym innym.

Bile zachowują się jak prawdziwe, wrażenie robi też odbijające się od ich powierzchni światło



Możesz zagrać w klasyczny bilard i snookera, wersję amerykańską i dziewięciokulową



Najpierw musisz wybrać stół, a potem dobrać najlepszy dla ciebie kij i technikę uderzania

PC | PL

Cue Club

69.95zł	Topware	1-4 graczy

Min: Pentium 166, 16 MB, 165 MB na dysku, akcelerator 3D; Zal: Pentium 266, 32 MB RAM, 16x CD-ROM, akcelerator 3D

Teksty PL 5 Dźwięk 5- Frajda 5-

+ Realizm gry i jej świetne odwzorowanie
– Gra głównie dla fanów bilarda

Jeśli szukasz odpoczynku od gier, które wymagają nieustannego skupienia, to przy CUE CLUB na pewno będziesz mógł się odprężyć. 5-

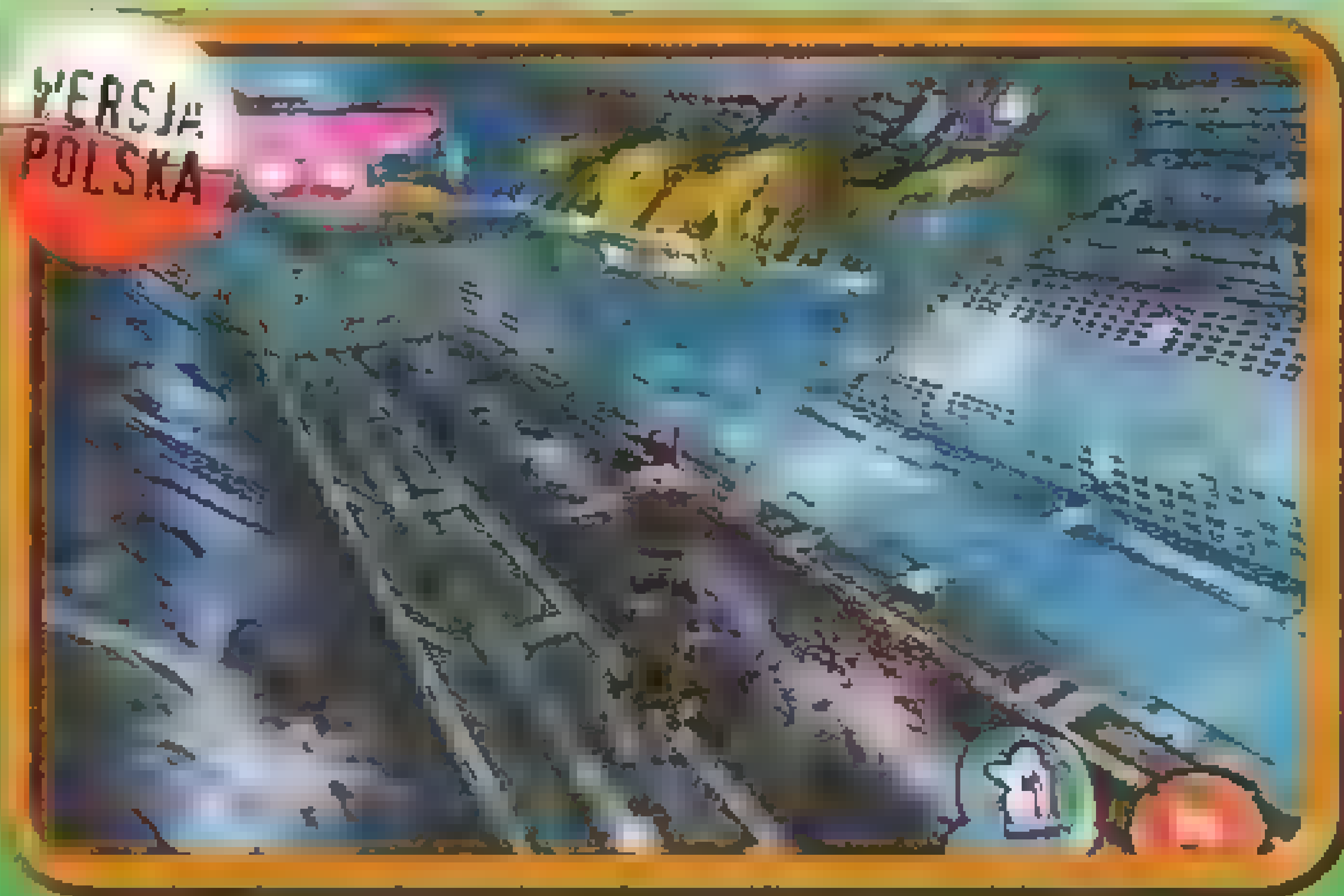
MDK2

MDK była grą o bardzo ładnej grafice i wielkiej dawce humoru. Teraz jej godny kontynuator – MDK2 – pojawia się po polsku

AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę MDK2 PL! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czym zajmuje się doktor Hawkins?

W MDK 2, podobnie jak w jej poprzedniczce, łazisz, skaczesz i fruwasz po **gigantycznych statkach Obcych.** Pełno tu elementów zręcznościowych, które wymagają zarówno refleksu, jak i dokładności. Ale gra nie jest tylko bezsensownym skakaniem z platformy na platformę. Gdyby polegała tylko na tym, to nigdy by nie zdobyła takiej popularności. Są tu więc jeszcze elementy walki – **główny bohater jest wyposażony w pokaźną ilość morderczego sprzętu** – od karabinka automatycznego, poprzez snajperkę, do różnego rodzaju granatów. Ale to jeszcze nie wszystko – **znaczną część gry stanowią zakręcone zagadki logiczne i elementy przygodowe.** Otóż gracz wciela się tutaj nie w jedną, ale w trzy postacie. Są to Kurt Hectic, czteroręki (albo sześciołapy, zależy jak patrzeć) pies Max oraz Doktor Flute Hawkins. **Każda z tych postaci ma inny charakter i wymaga innego podejścia do gry.** Max to typowy zabijaka uzbrojony w cztery pistolety maszynowe, Kurt słynie ze swych akrobatycznych popisów, których nie powstydziłby się bohater Mission: Impossible, a Doktor to specjalista od dziwnych wynalazków i... kłopotów (to w końcu on ściągnął Obcych na Ziemię). Jak otworzyć drzwi przy pomocy ryby, wiadra i tostera? To jedna z typowych dla tej gry zagadek. Jak łatwo zauważyć, **jedną z głównych zalet zabawy, oprócz olśniewającej grafiki, jest duża dawka zdrowego humoru.**

Lokalizacji MDK 2 nie można nic zarzucić. Teksty są jasne i czytelne, a głosy lektorów dobrane zaskakująco dobrze. Co najważniejsze, na polonizacji gra ani trochę nie ucierpiała. Oryginalny humor zdecydowanie pozostał. Jeśli więc lubisz gry wymagające zręczności i logicznego myślenia, a w dodatku uwielbiasz się pośmiać, to MDK 2 będzie dobrym wyborem.



Wspaniała grafika i zapierające dech w piersiach kolory umilą ci zmagania na statku Obcych

Co kryje się za tymi drzwiami? Pewnie stado rozwścieczonych Obcych!

PC | PL

MDK 2

Pełna Humoru Akcja

79 zł	Interplay/CD Project	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB, 650 MB HD
Zal: Pentium II 266, 64 MB, 800 MB HD

Teksty PL 5 Dźwięk 5 Frajda 5

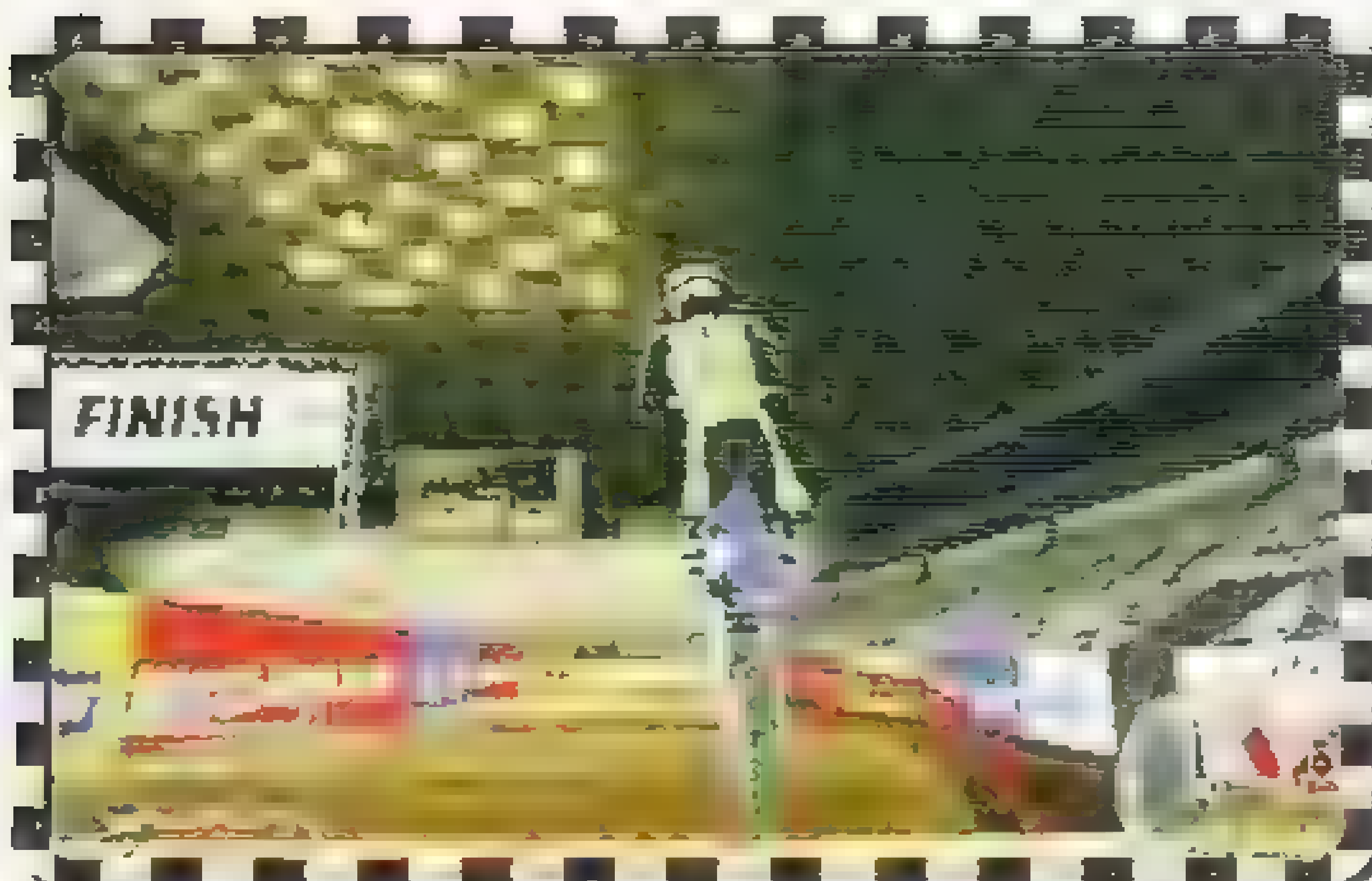
+ Bardzo zabawne postacie i wspaniała grafika
– Nie ma się do czego przyczepić

Czego można chcieć więcej? Świetna grafika, dynamiczna akcja i duuużo humoru. 5

Teksty: Maciej „Szary Płaszcz" Jurowicz

MotoRacer World Tour

Chyba każdy fan dwóch kółek kojarzy serię MOTORACER. Tym razem tytuł powraca z dopiskiem WORLD TOUR



Freestyle to opcja jazdy dowolnej. Pozwala ona pokonywać przeszkody ustawione w hali w prawdziwie kaskaderskim stylu

W MOTORACER chodzi o uczciwy i rzetelny wyścig po torze. Gra daje możliwość wzięcia udziału w pojedynczej gonitwie, pobicie rekordu przejazdu czy wystartowania w Mistrzostwach. I nie jest to bynajmniej jeżdżenie w kółko po tym samym torze. Ścieżek motorowych jest sporo. Od Sachsenring w Niemczech, poprzez japońską Suzukę, aż do Wyspy Man w Zjednoczonym Królestwie. Oprócz tego w grze znajdują się też trasy rajdowe Francji, Brazylii, Hiszpanii czy Stanów Zjednoczonych. Tory, zaprojektowane na podstawie autentycznych tras, są bardzo zróżnicowane. Od stosunkowo prostych, po kręte górskie ścieżki, gdzie brak koncentracji przez bodaj pół sekundy kończy się bolesnym upadkiem i stratą cennego czasu.

Do najbardziej efektownych i dających zarazem największą frajdę należą tory cross. Oprócz standardowych wyścigów na górskich ścieżkach, wertepach i bezdrożach, znajdują się bowiem w MOTORACER specjalne hale z ustawionymi przeszkodami. To dopiero jest wyzwanie. Jeśli lubisz takie zabawy, powinieneś skorzystać z opcji Freestyle, czyli stylu dowolnego. Co kryje się pod tą nazwą? Popisy kaskaderskie oczywiście! W grze zadbano i o tę stronę sportów motocyklowych. Na dwóch kółkach można dokonać dziewiętnastu różnych wyczynów. Najważniejsza jest oczywiście koordynacja, umiejętne wykorzystanie terenu i... resorów maszyny.

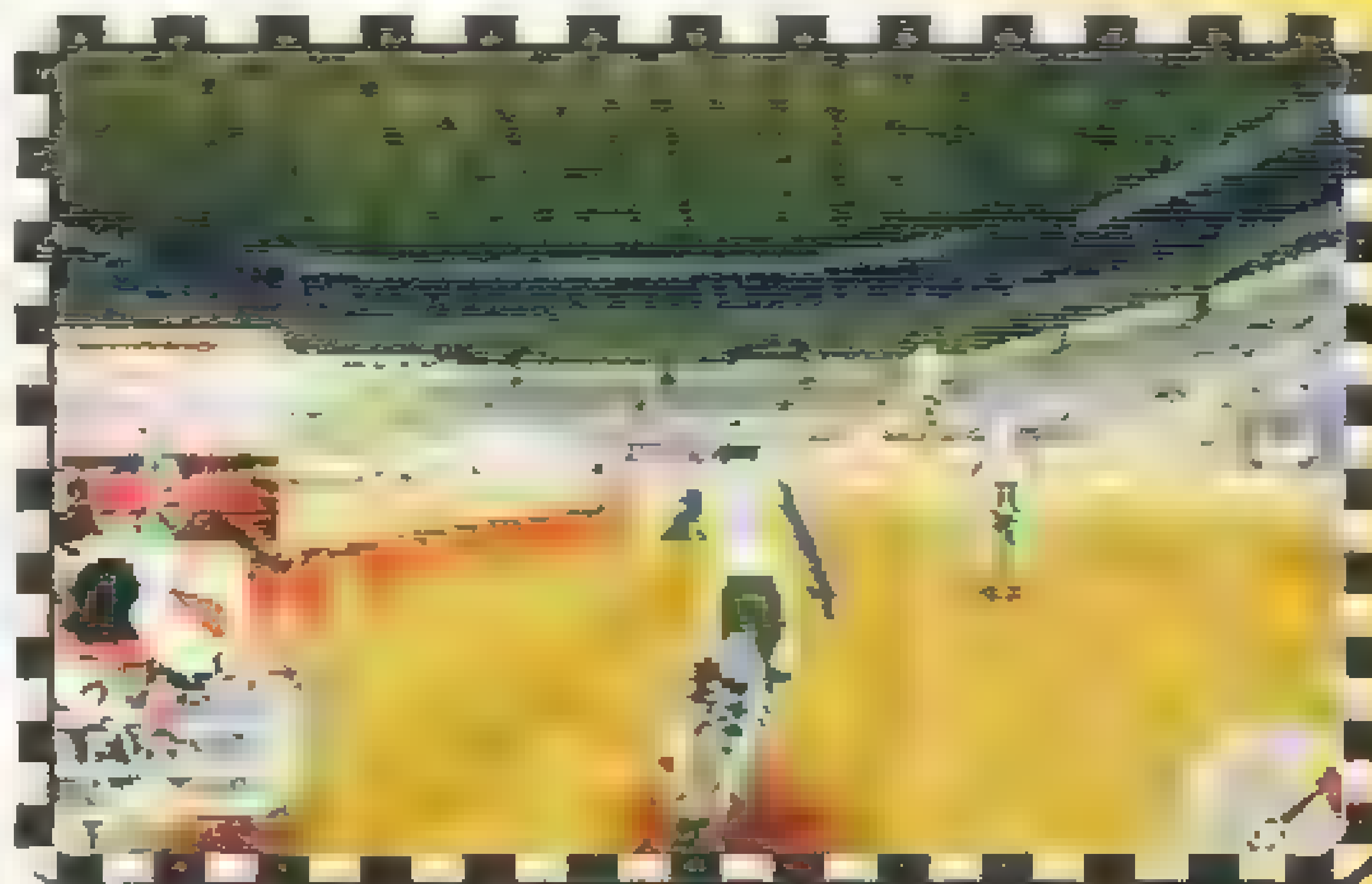
MOTORACER kryje jeszcze jedną niespodziankę – opcję rajdów o nazwie Traffic. Są to wyścigi w środku tętniącej życiem metropolii! Na ulicach ruch, korki i zaduch. A pomiędzy samochodami wyścig motocyklowy.

W grze może ścigać się dwóch zawodników. Trzeba przyznać, że jest to opcja, która zmusza do największego wysiłku, ale też daje największą satysfakcję rozgrywającym.

MOTORACER został tak skonstruowany, że nie masz od razu dostępu do tych wszystkich opcji. Poszczególne plansze i rajdy są zamknięte. Aby je odblokować, trzeba wykazać się umiejętnościami kierowcy rajdowego i osiągnąć określone miejsce w wyścigu (na ogół pierwsze, jakżeby inaczej). I tak po kolei otwiera się droga do kolejnych wyścigów. Podobnie jest z maszynami. Na początku w ręce gracza trafia ich tylko kilka. Jednak z czasem, po wygraniu kilku wyścigów jest już w czym wybierać.

Gorzej ma się sprawa z grafiką. Motocykle, kierowcy i trasy wyglądają bardzo dobrze, ale... No właśnie, jest tu kilka ale. Co prawda dodano sekwencje ilustrujące upadki niefortunnych kierowców, ale bardzo często są one zupełnie nierzeczywiste. W niektórych przypadkach możesz staranować jakąś przeszkodę, a nic ci się nie stanie z wyjątkiem wytracenia prędkości. W innym miejscu mała nieuwaga kończy się katastrofą. Ale to jeszcze mało. Twórcy gry naprawdę nie przewidzieli wielu możliwości kolizji.

Jednak poza tymi defektami gra jest raczej bez zarzutu i powinna zadowolić każdego motocyklowego maniaka.



Tory w opcji cross to wielkie wyzwanie. Oprócz wyścigów po wertepach masz teraz szanse potaplać się w błocie w hali



Do wyboru masz 32 maszyny z klasy 125, 250 i 500 centymetrów sześciennych. Oczywiście wszystkie możesz modyfikować



Strona producenta gry. Do wyboru wersja francuskojęzyczna i „normalna", po angielsku



PSX

MOTORACER WORLD TOUR

Popisy Na Motocyklach

Tel. Sony — 1-2 graczy

● Wykorzystuje: memory card

Grafika — Dźwięk — Frajda

(+) Dużo różnych tras i motocykli, możliwość jazdy w stylu dowolnym

(–) Nowe trasy są zamknięte i trzeba je mozolnie odblokowywać, kiepsko zrobione kolizje

Po prostu wyścigi motocyklowe. Oprócz torów klasycznych jest tu opcja popisów kaskaderskich i jazdy po mieście.

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Palmtopy w kawałkach...

Swoimi możliwościami potrafią zaskoczyć nawet największego niedowiarka. Mimo niewielkich rozmiarów mają bowiem możliwości o wiele większe niż duże komputery sprzed kilkunastu lat

Rysik

● Należy do standardowego wyposażenia każdego palmtopa. Jego obsługa nie powinna dostarczać żadnych trudności i dzięki temu trafienie w małe ikonki czułego na dotyk wyświetlacza staje się o wiele łatwiejsze. Przy obsłudze Windows CE potrafi bardzo dobrze zastąpić mysz, a w wielu mniejszych modelach także klawiaturę. Na czas transportu urządzenia rysik można schować w specjalnym zagłębieniu z boku urządzenia.

Stacja dokująca

● Przypomina trochę ładowarkę telefonu komórkowego lub podstawkę na zdjęcia. Zazwyczaj stacja dokująca posiada złącza pozwalające połączyć palmtop z komputerem oraz zasilacz pozwalający oszczędzić baterie podczas długotrwałej wymiany danych. Jest także bardzo dobrym miejscem na „zaparkowanie" twojego komputera w momencie, kiedy jest on wyłączony.

Przyciski

● Zewnętrzne przyciski, oprócz włączania i wyłączania całego urządzenia, pozwalają na szybkie przełączanie się pomiędzy poszczególnymi funkcjami palmtopa, bez potrzeby korzystania z rysika. Zazwyczaj jednemu przyciskowi przypisana jest jedna aplikacja, którą można uruchomić przy jego pomocy.

● Niektóre palmtopy posiadają także znane z telefonów komórkowych przyciski góra-dół (odpowiedniki kursorów), pozwalające w wygodny sposób „wędrować" pomiędzy opcjami.



Ciekłokrystaliczny wyświetlacz

● Palmtopy posiadają specjalne, płaskie wyświetlacze reagujące na dotyk specjalnego rysika. Zależnie od modelu, wyświetlacz może występować w postaci pionowej lub poziomej.

● Starsze ekrany raziły użytkownika niewyraźnymi, zamazanymi literami wyświetlanymi w dwóch kolorach. Obecnie standardem jest przynajmniej kilka odcieni szarości. Coraz więcej modeli oferuje barwne (potrafiące wyświetlić 256 kolorów) i dosyć duże wyświetlacze, jakością niewiele ustępujące tym montowanym w laptopach.

● W modelach nieposiadających klawiatury wyświetlacz przykrywa się specjalną przykrywką, aby uchronić go przed porysowaniem lub zniszczeniem. Bardzo często posiada ona przezroczystą część w miejscu, w którym znajduje się zegar. Dzięki temu można sprawdzić aktualny czas bez potrzeby jej zdejmowania. Dodatkowo całe urządzenie można umieścić w eleganckim, skórzanym futerale.



Klawiatura

● Pod względem ilości przycisków klawiatura palmtopa może przypominać te znane z notebooków. Niestety, ze względu na bardzo ograniczoną ilość miejsca, jej przyciski są o wiele mniejsze, przez co pisanie na niej jest o wiele mniej wygodne. Chlubny wyjątek stanowi Psion Series 5, którego klawiatura prawie nie różni się wielkością i wygodą obsługi od tych montowanych w znacznie większych laptopach.

Głośniczek i mikrofon

● Przydają się, gdy chcesz użyć palmtopa jako elektronicznego dyktafonu. W przypadku tego modelu Nokii, który jest przy okazji telefonem komórkowym jest to standardowe wyposażenie.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: materiały prasowe producentów

PALMTOPY miniaturowe komputery?

Kiedy zwyczajne, biurkowe PC zaczynają zajmować coraz więcej miejsca (głównie za sprawą 15- i 17-calowych monitorów oraz obudów), część firm inwestuje w rozwój małych i poręcznych komputerów osobistych, czyli tzw. palmtopów

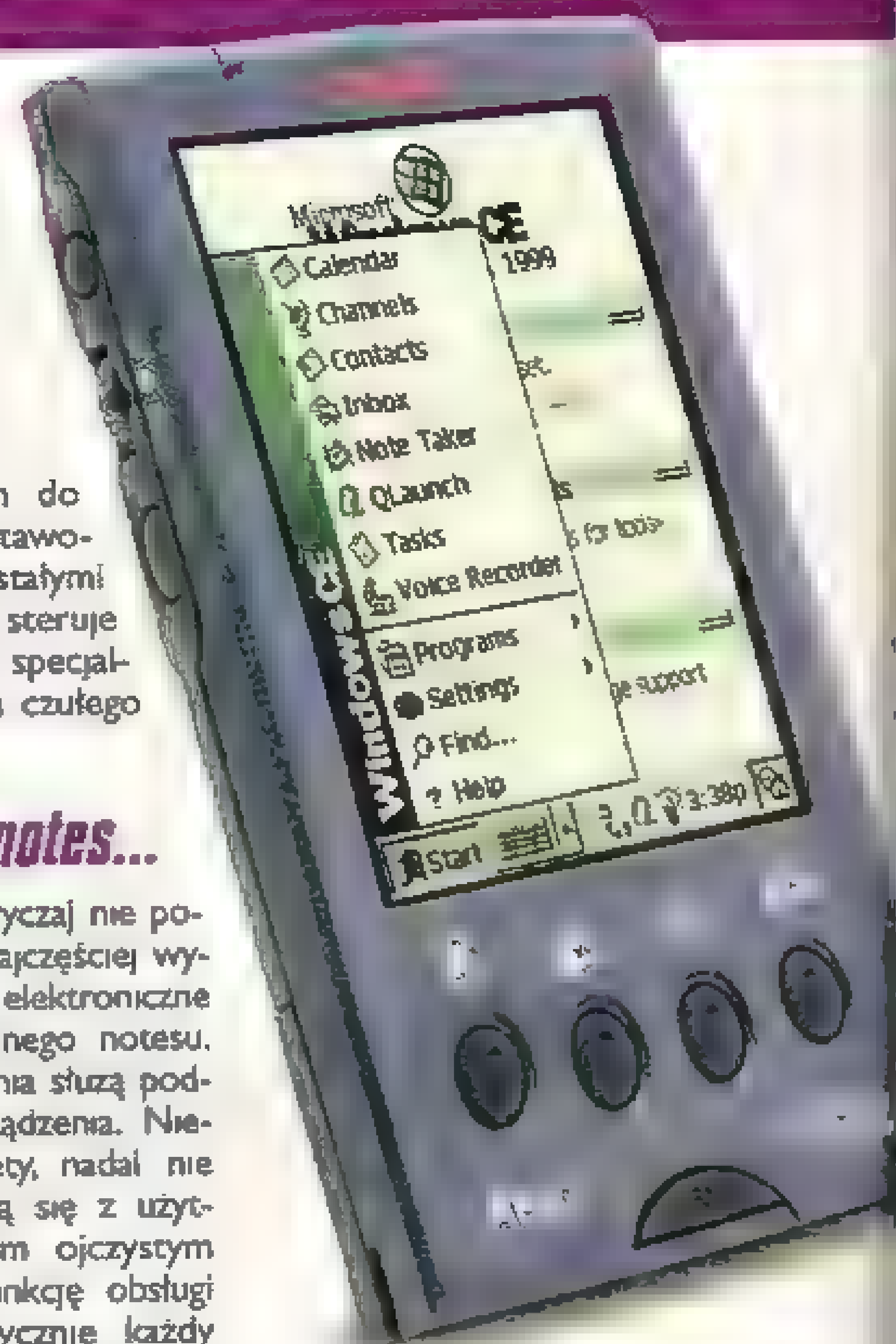
Palmtopy wywodzą się w prostej linii ze zwyczajnych kalkulatorów i nadal mają z nimi wiele wspólnego. Podobnie jak pospolite, „elektroniczne liczydła", palmtopy mają niewielkie wymiary – takie, że spokojnie można je zmieścić w kieszeni, aktówce czy plecaku. Posiadają jednak jedną rzecz zdecydowanie odróżniającą je od ich młodszych braci – ciekłokrystaliczny ekran zajmujący, w zależności od modelu, większą część bądź prawie połowę ich wielkości. Palmtopy występują w dwóch podstawowych odmianach różniących się od siebie dwiema cechami: klawiaturą i ułożeniem ekranu. Pierwszy typ posiada pełną klawiaturę, która pozwala na stosunkowo wygodne wprowadzanie tekstu. W takich modelach (przypominających układem pomniejszone laptopy) ekran ułożony jest klasycznie nad klawiaturą, tak aby po złożeniu urządzenia mógł służyć jako rodzaj „przykrywki". Niektóre modele, takie jak np. Psion Series 5, posiadają klawiatury prawie w całości zapożyczone od notebooków i niewiele różniące się od nich funkcjonalnością oraz wygodą użytkowania. Drugi typ wyglądem bardziej przypomina kalkulator niż przenośny komputer, posiada duży ciekłokrystaliczny ekran zajmujący prawie całą górną część obudowy, ale prawie całkowicie brak mu przycisków. Oprócz włącznika, przeciętny palmtop tego typu ma bowiem trzy, maksymalnie pięć, przycisków służących do uruchamiania podstawowych „aplikacji". Pozostałymi funkcjami urządzenia steruje się poprzez dotykanie specjalnym piórkiem ekranu czułego na nacisk.



Palmtop, czyli inteligentniejszy i bardziej funkcjonalny brat kalkulatora

Palmtop jako notes...

Małe palmtopy, zazwyczaj nie posiadające klawiatury, najczęściej wykorzystywane są jako elektroniczne odpowiedniki zwyczajnego notesu. Do takiego użytkowania służą podstawowe funkcje urządzenia. Niektóre z nich (niestety, nadal nie wszystkie) komunikują się z użytkownikiem w naszym ojczystym języku i posiadają funkcję obsługi polskich liter. Praktycznie każdy palmtop oferuje kilka podstawowych programów, takich jak terminarz przypominający o spotkaniach czy książkę adresową umożliwiającą szybkie wyszukiwanie interesujących cię danych. W prowadzeniu rachunków pomaga lista wydatków i kalkulator. Swoje plany na najbliższe godziny czy dni można zapisać w książce zadań do wykonania, a najpotrzebniejsze informacje – w notatniku. Wątpliwości może wzbudzić sposób wprowadzania pisma, w końcu urządzenie nie zostało wyposażone w klawiaturę. Do pisania służy specjalne piórko (zwane inaczej rysikiem) i czuły na dotyk ekran. Informacje można wprowadzać na kilka sposobów. Pierwszy z nich polega na naciskaniu żądanej litery na „wirtualnej" klawiaturze wyświetlanej na dole ekranu. Jest to jednak metoda dosyć niewygodna i raczej powolna. O wiele lepiej wprowadza się wyrazy poprzez program rozpoznający pismo odręczne. Niektóre z takich aplikacji (jak np. Graffiti w Palmach firmy 3 Com) potrafią nauczyć się charakteru pisma użytkownika, rozpoznając poszczególne litery wpisywanych ręcznie słów.



System przypomina Windows 95/98, a dostęp do funkcji palmtopa odbywa się poprzez system ikonek na pulpicie

INFO

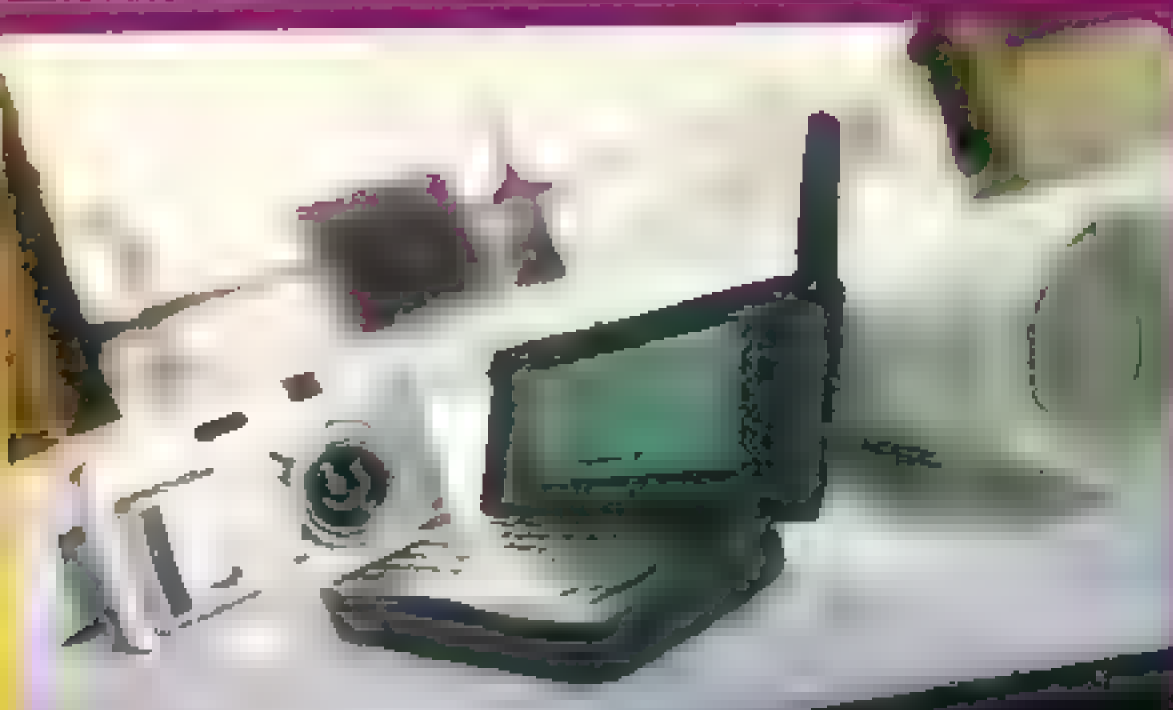
Drogie maleństwa

Jeśli już chcesz biec do sklepu, aby kupić sobie palmtopa, mamy dla ciebie przykrą wiadomość. Musisz spodziewać się całkiem sporego wydatku, gdyż te miłe urządzonka mają ceny odwrotnie proporcjonalne do swoich rozmiarów.

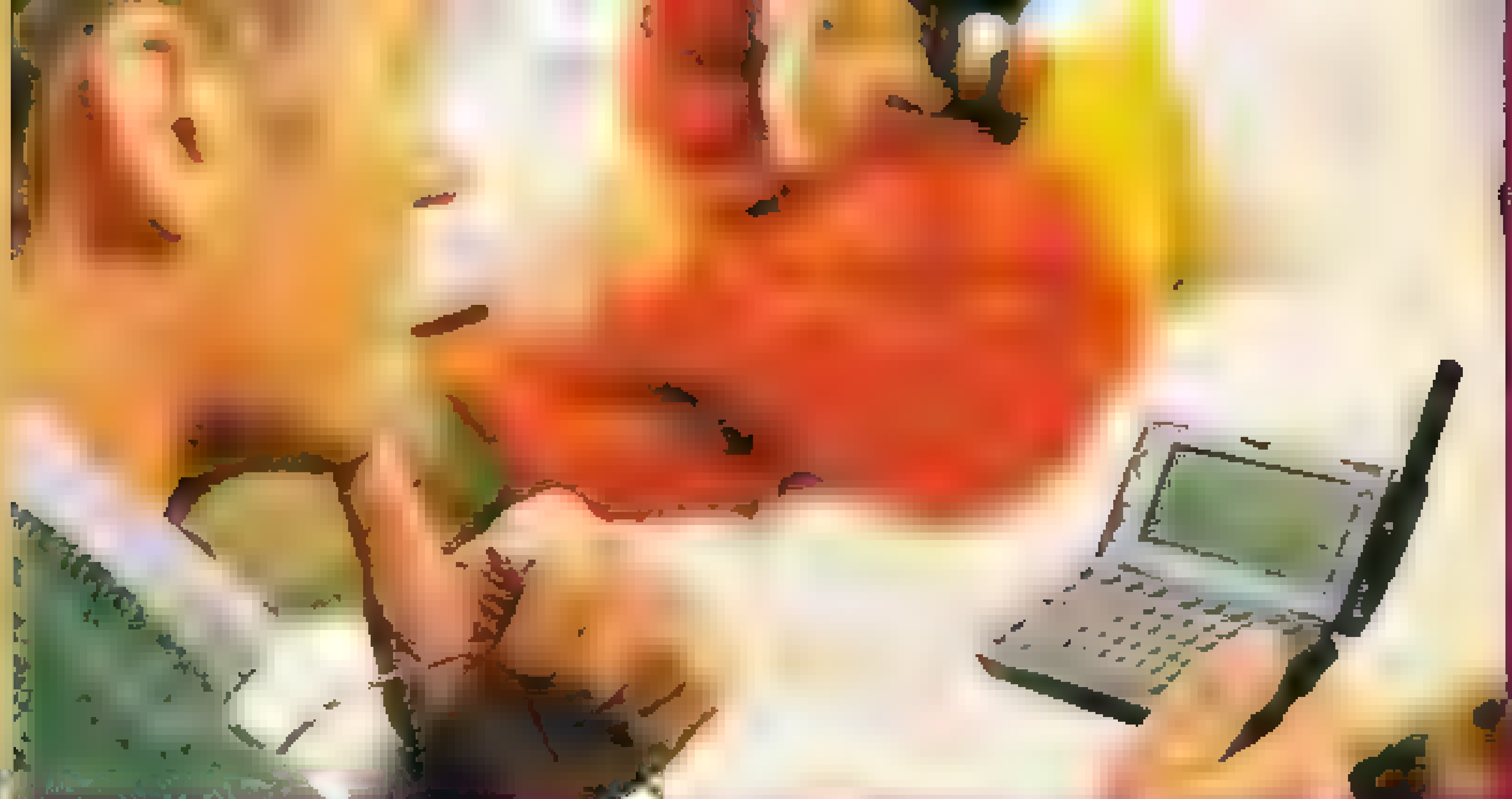
Przykładowo, najtańsze modele Cassiopeia Casio kosztują około 3000 zł. To nie koniec wydatków! Zawsze możesz chcieć dokupić dodatkowe akumulatorki, ładowarki, akcesoria, itp. Cóż, luksus posiadania palmtopa kosztuje...

...i mały komputer

Większe, lepiej wyposażone modele palmtopów mogą pełnić o wiele poważniejsze funkcje. Ich ogromną zaletą jest prawie normalna klawiatura pozwalająca na w miarę wygodne pisanie, bez potrzeby



Zakrojona na szeroką skalę miniaturyzacja doskonale sprawdza się w dziedzinie palmtopów. Nokia Communicator oferuje pełną klawiaturę i ciekłokrystaliczny, ustawiony do niej prostopadle, ekran



Większe wyświetlacze ułatwiają pracę. Można na nich czytać dłuższe teksty, tabelki. Nowsze modele palmtopów mają kolorowe ekrany oraz mikrofony i głośniki, dzięki którym urządzenie staje się dyktafonem.

używania piórka. Wprawdzie, podobnie jak ich młodsi bracia, mają one ekran czuły na dotyk i specjalny pisak, ale służy on jedynie do uruchamiania aplikacji, zastępując mysz. Przyjęcie takiego systemu ma tylko jedną wadę: przy pisaniu przydałaby się trzecia ręka, którą obsługiwałoby się piórko... Ogromną zaletą dużych palmtopów jest wielkość ich wyświetlacza, pozwalająca na wygodniejszą pracę z tekstami czy danymi. Nowe (i, niestety, odpowiednio droższe) modele pracujące pod kontrolą Windows CE posiadają barwne ekrany oferujące rozdzielczość 640x480 w 256 kolorach. Podobnie jak część mniejszych modeli, wyposażone są w mikrofon i głośniki, dzięki czemu mogą pełnić funkcje prostego dyktafonu. Większe palmtopy mają zastępować normalny komputer czy laptop wszędzie tam, gdzie niemożliwe jest jego zastosowanie ze względu na wymiary czy nieporęczność. Jednak ciągłe „przesiadanie się" z peceta na palma prowadzi do sytuacji, w której część danych znajduje się w pamięci jednego komputera, a reszta na dysku drugiego. Wprawdzie wszystkie dane można przenieść ręcznie, po prostu je przepisując, jednak byłoby to strasznie niewygodne, a przede wszystkim czasochłonne. Dlatego też większość palmptopów potrafi wymieniać dane ze zwyczajnymi, stacjonarnymi komputerami lub notebookami. Zazwyczaj wykorzystuje się do tego tradycyjne gniazdo szeregowe (dostępne we wszystkich komputerach) lub występujące w większości laptopów gniazdo podczerwieni, które można także dodatkowo wykorzystać do komunikacji z telefonem komórkowym. To ostatnie połączenie otwiera przysłowiowe okno na świat, dzięki niemu posiadacz przenośnego komputera może być „online" wszędzie (oczywiście tam, gdzie dostępna jest jego sieć komórkowa...). Umożliwia to odbieranie poczty elektronicznej, odpowiadanie na nią, a także wysyłanie faksów lub innych danych oraz korzystanie z Internetu.

Miniaturowe okienka

Podobnie jak w przypadku dużych komputerów, pracą palmtopa zarządza system operacyjny. Dłużej obecni na rynku producenci mają własne oprogramowanie (takie jak PalmOS w komputerkach Palm czy EPOC w Psionach), jednak większość producentów wykorzystuje system Windows CE autorstwa firmy Microsoft. Największą zaletą kieszonkowych okienek jest ich ogromne podobieństwo do innych wersji tego systemu. Jest to po prostu adaptacja wersji przeznaczonych dla normalnych komputerów i posiada interfejs użytkownika zbliżony do rozbudowanych wersji (Windows 95/98). Dostęp do ważniejszych funkcji i aplikacji uzyskuje się poprzez znany użytkownikom produktów Microsoftu system ikonek na pulpicie i charakterystyczne dla wszystkich wersji Windows rozwijane menu Start. Podobnie jak użytkownicy większych okienek, także właściciele palmtopów obsługujących Windows CE, mogą korzystać z najpopularniejszych programów biurowych Microsoftu: Worda i Excela. Moda na Linuxa nie mogła ominąć także palmtopów. Jednak Mobile Linux, mający konkurować z „okienkami", jest nadal w fazie opracowywania.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: materiały prasowe Glen, Nokia, Scientific, Zib

NOWE procesory

Podstawą działania każdego systemu komputerowego jest procesor. Na rynku pojawiają się coraz szybsze modele, oferujące coraz większą wydajność za coraz niższą cenę. Ale czy warto je kupić?

Większość obecnych na rynku konstrukcji procesorów korzysta z zasad działania modeli istniejących wcześniej. W związku z ogromnym postępem technologicznym pozwalającym „upychać" jak najwięcej elementów na jak najmniejszej powierzchni, produkowane teraz układy, poza tym, że pobierają mniej energii i wydzielają mniej ciepła, pozwalają także na zwiększenie częstotliwości pracy. Dzięki temu można obecnie nabyć (jeśli ma się dużo pieniędzy...) procesor taktowany niewiarygodnie dużym zegarem 1 GHz. Producenci zastrzegają się, że nie jest to koniec możliwości nowych układów i już zapowiadają o wiele szybsze procesory. Na rozwój w tej dziedzinie dodatkowo wpływa konkurencja pomiedzy dwoma najważniejszymi producentami: Intelem i AMD. Ku zaskoczeniu wszystkich, niedawno do wyścigu dołączyła też firma VIA, znany producent układów przeznaczonych do konstrukcji płyt głównych (tzw. chipsetów).

AMD – Dawid zwyciężył Goliata

Firma AMD, mimo że jest o wiele młodsza i, wydawałoby się, mniej doświadczona, wygrała wyścig i jako pierwsza udostępniła seryjne egzemplarze swojego głównego produktu, Athlona, taktowanego częstotliwością 1 GHz. Pracuje on, podobnie jak wcześniejsze Athlony, w złączu slot A z najszybszą obecnie stosowaną magistralą 200 MHz i jest teraz najszybszym procesorem dostępnym na rynku. Jednak jego cena, przekraczająca 4.5 tys. PLN, sprawia, że pozostaje jedynie w zasięgu marzeń przeciętnego użytkownika komputerów. Aby skutecznie konkurować z produktami Intela (głównie z niedrogim Celeronem), także w klasie tańszych procesorów, AMD skonstruował prostszą wersję Athlona – nazwaną Duron. Obecnie dostępne modele pracują z częstotliwościami 600 i 650 MHz, i korzystają z szyny 200 MHz, oferując użytkownikowi naprawdę dużą wydajność pracy. Niestety, wykorzystują one gniazdo Socket A, zupełnie inne od krawędziowego slot A, używanego w Athlonie. Zaletą nowych procesorów jest przede wszystkim wydajność porównywalna z konstrukcjami Intela i o wiele niższa cena. Dodatkowo (oprócz obecnych także w konstrukcjach Intela instrukcji MMX) procesory AMD posiadają specjalne rozszerzenia poleceń 3D Now!, zwiększające ich wydajność w programach korzystających intensywnie z trójwymiarowej grafiki (czyli głównie w grach...).

Nowy zawodnik w grze

Procesor Cyrix III nie jest zupełnie nową konstrukcją. Opiera się na starszych produktach firmy, która po kłopotach finansowych została przejęta przez VIA, potentata na rynku chipsetów. Nowy procesor ma być rywalem dla najtańszych produktów konkurentów – Durona i Celerona. Współpracuje on ze starszą wersją gniazda Socket 370 przeznaczoną dla procesorów w obudowie PPGA. Co ciekawe, jest on jedynym procesorem pracującym na tej platformie i obsługującym instrukcje 3D Now!, na wykorzystanie których VIA kupiło licencję od firmy AMD. Oczywiście jest on także kompatybilny z intelowskimi instrukcjami MMX. Głównymi zaletami nowego Cyrixa ma być niewielkie zapotrzebowanie na energię oraz cena, niższa nawet od konkurencyjnych względem Intela produktów AMD. Niestety,

VIA Cyrix III

Praktycznie przez cały czas działalności firmy Cyrix największą zaletą produkowanych przez nią układów była cena. Niestety, nie ma nic za darmo – te procesory pracowały dużo wolniej od swojej konkurencji. Ta reguła wydaje się obowiązywać także dzisiaj. Układy Cyrixa są propozycją skierowaną do mało wymagających użytkowników, a komputery korzystające z tych kości nie zaskakują swoją szybkością i wydajnością.



INFO
Droga przyjemność

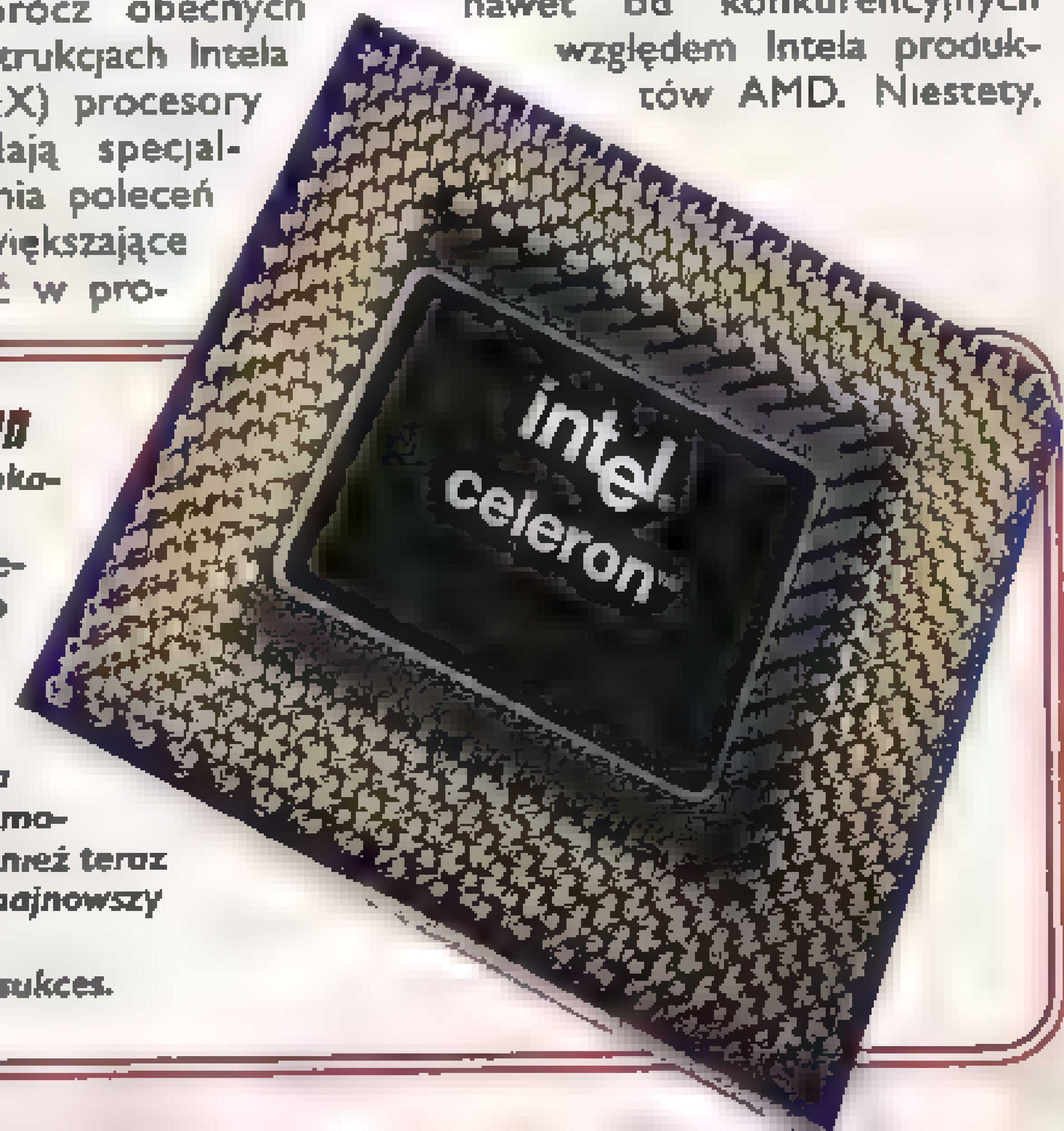
Mimo zapewnień producentów, ceny procesorów wcale nie są takie niskie, jak chcieliby użytkownicy. Chcąc kupić w miarę przyzwoity układ, musisz liczyć się ze sporymi wydatkami.

AMD Duron 600 MHz	380 zł
AMD Duron 650 MHz	500 zł
AMD Duron 700 MHz	630 zł
AMD K7 Thunderbird 700	920 zł
AMD K7 Thunderbird 750	1037 zł
AMD K7 Thunderbird 950	2243 zł
Intel Celeron II 566 MHz	560 zł
Intel Celeron II 600 MHz	600 zł
Intel Pentium III 500 MHz	675 zł
Intel Pentium III 600 MHz	1050 zł
VIA Cyrix III 500 MHz	360 zł

wszystkie ceny zawierają podatek VAT

Intel Celeron

Ten procesor okazał się wielkim przebojem Intela. Stosunkowo tani i wydajny był świetną propozycją dla posiadaczy domowych PC. Również teraz Intel liczy, że najnowszy Celeron II powtórzy ten sukces.



AMD Duron

Młodszy brat potężnego Athlona, zgodnie z założeniami, miał stanowić propozycję dla dotychczasowych użytkowników Celeronów. Jak się okazało w praktyce, realizacja założeń producenta nie była trudna – Duron jest procesorem nie tylko stosunkowo niedrogim (w porównaniu z konkurencją wręcz niezwykle tanim), ale przy okazji bardzo wydajnym. Również producenci płyt głównych zadbali, aby nowy układ było na czym zamontować – praktycznie każda firma oferuje co najmniej dwie-trzy płyty obsługujące najnowsze dziecko AMD.

INFO

Słowniczek

- **Taktowanie** – pod tą nazwą kryje się po prostu częstotliwość pracy procesora wyrażona w MHz.
- **Szyna / magistrala** – jest używana do komunikacji procesora z resztą układów i kart podłączonych do płyty głównej.
- **Socket 370** – rodzaj gniazda używanego przez procesory Intel Pentium III oraz Celeron II.
- **Socket A** – typ złącza używanego przez procesory AMD Duron.
- **Slot A** – rodzaj złącza używanego przez procesory AMD Athlon.
- **Instrukcje MMX** – zestaw dodatkowych poleceń procesora (opracowany przez firmę Intel) odpowiedzialnych za obsługę multimediów – dźwięku i obrazu 3D.
- **Instrukcje 3D Now!** – odpowiednik technologii MMX opracowany przez firmę AMD.
- **Chipset** – najważniejszy układ płyty głównej, współpracujący z procesorem, pamięcią i innymi urządzeniami w komputerze.
- **Obudowy PPGA i FCPGA** – gniazda wykorzystywane przez procesory Pentium Celeron, Celeron III, Pentium III i Cyrix III.

z niską ceną nie idzie w parze wydajność, Cyrix 533 MHz ma porównywalną moc z Celeronem, ale taktowanym zegarem niższym aż o 100 MHz.

Odpowiedź giganta

Intel zamierza utrzymać pozycję dzięki dwóm podstawowym produktom – nowemu Pentiumowi III (Coppermine) i Celeronowi II, będącemu uproszczoną wersją Pentium III. Obydwa procesory wykonane są w jednakowej obudowie FCPGA i korzystają z takiego samego, przystosowanego do niej, gniazda Socket 370. Jest to ogromna zaleta, ponieważ kupując zestaw, można zdecydować się na o wiele tańszego Celerona, a po zdobyciu stosownej sumy (bez kosztów wymiany płyty czy zakupu przejściówki) wymienić go na szybszego Pentiuma. Taka operacja będzie również możliwa na procesorach AMD, ale dopiero po pojawieniu się nowej wersji Athlona o nazwie Thunderbird. Różnica pomiędzy nimi tkwi między innymi w wykorzystywanej magistrali 66MHz dla Celerona i 100MHz lub 133MHz dla Pentiuma III. Obydwa procesory mają zamontowany intelowski odpowiednik 3D Now! (niestety, w żaden sposób z nim niekompatybilny...), czyli instrukcje SSE.

Magistrala systemowa

Procesor komunikuje się z resztą podzespołów komputera poprzez szynę systemową, która – podobnie jak on – posiada częstotliwość pracy. Częstotliwość procesora jest zawsze wielokrotnością częstotliwości pracy magistrali, np. gdy magistrala 100 MHz obsługuje procesor 500 MHz, to ustawiasz (przełączając odpowiednią zworkę na płycie głównej) tzw. mnożnik na wartość 5 (5 x 100 MHz = 500MHz). Od jej szybkości zależy także szybkość pracy całego komputera, dlatego korzystniej jest kupować procesory obsługujące jak najszybsze magistrale. Obecnie spotyka się modele pracujące z częstotliwościami 66, 100, 133 i 200 MHz. We wszystkich starszych i w niektórych nowych konstrukcjach płyt głównych podstawowy parametr pracy procesora (czyli częstotliwość) ustala się ręcznie, przestawiając odpowiednie zworki lub wybierając opcję w BIOS. Dzięki temu odpowiednie ustawienie przełączników pozwalało uruchomić procesor przeznaczony do pracy z magistralą 66MHz na magistrali 100 MHz. Dobierając ustawienia mnożnika, można było „podkręcić" procesor, zwiększając częstotliwość, z jaką pracował, w niektórych przypadkach nawet o kilkadziesiąt megaherców! Wprawdzie taki układ wydziela o wiele więcej ciepła, jednak przy zastosowaniu skutecznego chłodzenia możliwa była stabilna praca na „nielegalnej" częstotliwości. Niestety, większość nowych modeli procesorów ma na stałe ustawioną przez producenta wartość zarówno częstotliwości pracy magistrali, jak i mnożnika, co znacznie utrudnia takie sprytne manewry, jednak i na to są sposoby.

AMD Athlon

To właśnie ten procesor obalił mit o dominacji układów firmy Intel. Tworząc Athlona, AMD udowodnił, że jest w stanie skonstruować samodzielnie szybki i wydajny układ (kilka lat wcześniej AMD produkował procesory zgodne z 386 i 486, korzystając z licencji udzielonej przez Intela). Wprowadzenie na rynek Athlona rozpoczęło formalną wojnę pomiędzy obydwoma korporacjami: producenci procesorów zaproponowali całkiem nowe, niezgodne ze sobą rozwiązania dotyczące konstrukcji płyt głównych. Zmusiło to użytkowników do dokonania ostatecznego wyboru: AMD czy Intel.

I co dalej?

Bez względu na to, jak nowoczesny procesor jest w twoim komputerze, możesz być pewien jednego. Wystarczy kilka lub kilkanaście miesięcy, aby producenci wymyślili coś szybszego i lepszego. Ale cóż, taki już jest los posiadacza PC...

INFO

Procesor to nie wszystko

Każdy z najnowszych procesorów wymaga też odpowiedniej płyty głównej, tak więc planując unowocześnienie komputera, musisz liczyć się z większymi wydatkami. Ponadto może się okazać, że i tak nie uzyskasz maksymalnej wydajności, gdyż np. twój dysk twardy jest zbyt stary i – co za tym idzie – zbyt wolny. Może się też okazać, że warto wymienić starą kartę graficzną AGP x1 na lepszą (x4), a modem ze złączem ISA nadaje się wyłącznie do wyrzucenia na śmieci.

Gdzie co włożyć, czyli nowe procesory i płyty

Intel i Via Cyrix	GNIAZDA		
	Slot 1	Socket 370 PPGA	Socket 370 FCPGA
VIA Cyrix III	nie	tak	nie
Pentium III (Coppermine)	przejściówka	nie	tak
Celeron (< 533 MHz)	przejściówka	tak	nie
Celeron II (> 533 MHz)	przejściówka	nie	tak

AMD	GNIAZDA	
	Slot A	Socket A
Athlon	tak	tak (w przyszłości wersja socketowa – Thunderbird)
Duron	w przyszłości	przejściówka

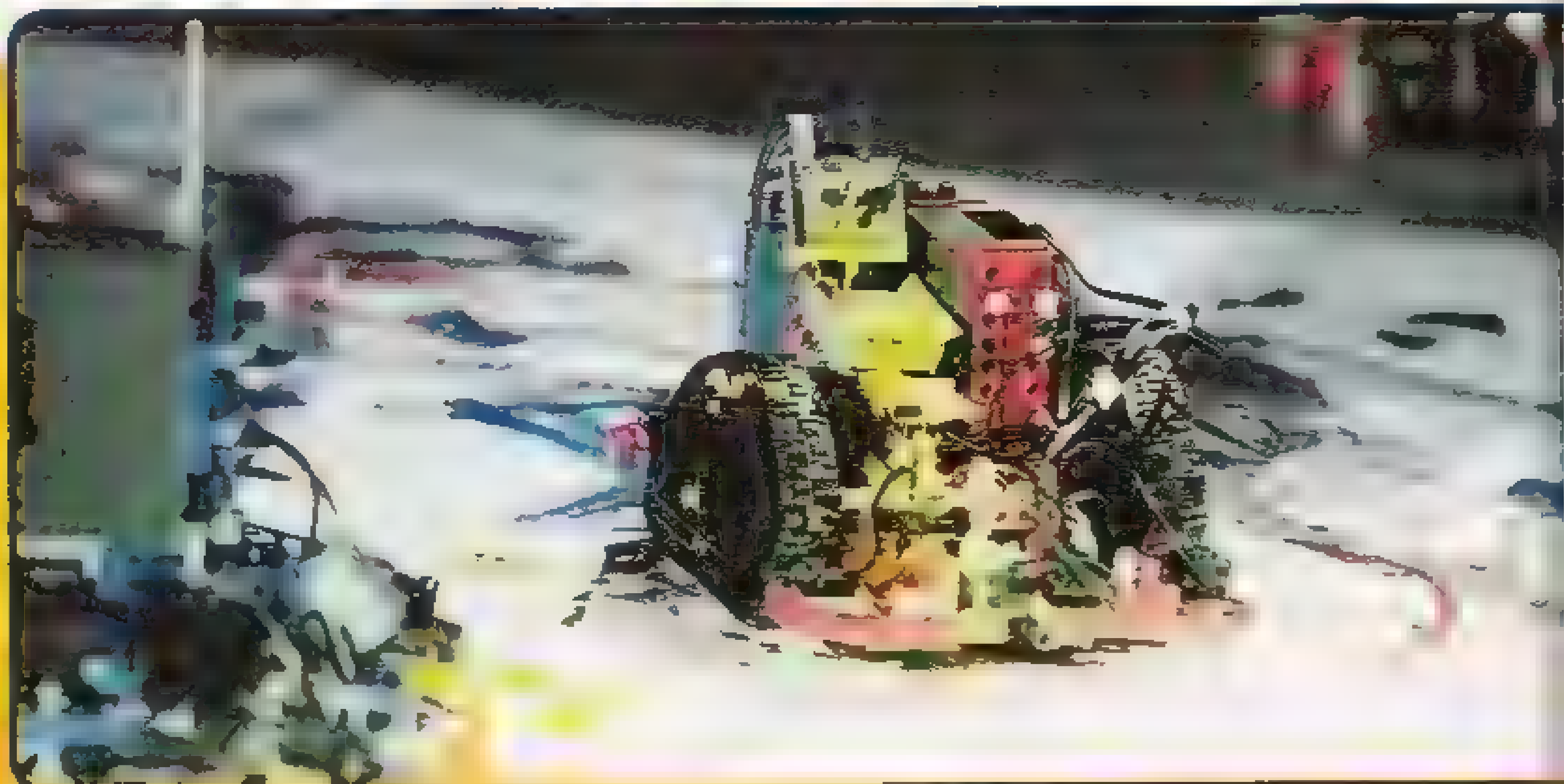
Tekst: Krzysztof Adamczyk; zdjęcia: materiały prasowe producentów



MINDSTORMS™

KLOCKI PRZYSZŁOŚCI?

Sądzisz, że klocki to zabawka nie dla ciebie, ale dla dzieci. A chciałbyś zbudować programowalnego robota? W takim razie musisz sięgnąć po LEGO



Kilka pędzelków i zbiorniczków na farbę wystarczy, żeby twój robot zamienił się w prawdziwego artystę. Jednak na wszelki wypadek stosuj akwarele, bo inaczej możesz mieć kłopoty z wyczyszczeniem śladów natchnienia

Klocki Lego zawsze uznawane były za jedne z najbardziej zaawansowanych pod względem technologicznym zabawek. Seria Lego Technic umożliwiała bowiem budowanie samodzielnie poruszających się samochodów czy śmigłowców, jednak ich możliwości były bardzo ograniczone.

Mind Storms to po prostu burza mózgów. Pod tą nazwą kryje się najnowsza seria kompletów klocków Lego. Umożliwiają one budowanie różnych robotów, i nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że roboty można praktycznie dowolnie programować przy użyciu zwyczajnego komputera PC. Elementy z serii Mind Storms można natychmiast odróżnić od normalnych klocków po rozpakowaniu zestawu. Tym, co najpierw przyciąga uwagę, jest duży, żółty klocek z wyświetlaczem umieszczonym na górnej powierzchni. Jest to moduł sterujący RCX. Pełni on funkcję serca całego zestawu. Zazwyczaj stanowi on podstawę konstrukcji każdego robota, to właśnie do niego dodaje się pozostałe elementy konstrukcyjne zabawki. W dolnej części pojemnika znajduje się sześć baterii-paluszków (najlepiej stosować baterie alkaliczne, robot ma dosyć spore zapotrzebowanie na energię), w przedniej części wbudowany jest odbiornik podczerwieni (bardzo podobny do tego, który znajduje się np. w telewizorze). Służy on do odbierania sygnałów sterujących, które można przesyłać, korzystając z peceta lub przy pomocy specjalnego pilota. Mimo skomplikowanej budowy, moduł RCX nadal jest klockiem i, aby możliwe było łączenie go z innymi elementami, od spodu oraz na wierzchu ma specjalne wypustki. Część z górnych wypustek pełni także dodatkową rolę – do nich podłącza się silniczki i czujniki. Umożliwiają to specjalne styki umieszczone z boku wypustek. Dzięki przewodom, na których końcach znajdują się klocki z analogicznymi stykami, podłączanie zasilania do silniczków jest równie łatwe jak łączenie zwyczajnych klocków. Pomiędzy wypustkami modułu umieszczone zostały przyciski sterujące podstawowymi funkcjami robota i dosyć duży wyświetlacz ciekłokrystaliczny, ułatwiający kontrolę zabawki. Oprócz informowania o tym, co aktualnie robi twój robot, umożliwia on także sprawdzenie stanu naładowania baterii czy zasięgu sygnału podczerwonego. Ma on również zegar, dzięki któremu będziesz mógł zmierzyć np., jak zmienia się czas przejechania danego odcinka drogi po zmianie wielkości kół.



Potrzebujesz długopisu i nie chce ci się wstawać od biurka? Wyślij w takim razie robota

Burza mózgów, czyli budowanie robota

Konstruowanie robota częściowo przypomina zwyczajną zabawę klockami, lecz jest też skomplikowanym zadaniem z praktycznego zastosowania konstrukcji mechanicznych. Oprócz normalnych klocków, służących jako belki czy wsporniki, zestaw zawiera także pokaźną liczbę rożnego rodzaju kół i elementów pozwalających budować chwytaki czy wysięgniki. Sprawa staje się szczególnie trudna przy korzystaniu z dosyć skomplikowanych przekładni napędowych. Jeśli więc przypadkiem potrzebujesz modelu obrazującego działanie takich elementów, to zestaw Mind Storms będzie dla ciebie genialnym rozwiązaniem. Dla osób, które nie posiadają zmysłu technicznego i samodzielne konstruowanie nowych robotów byłoby dla nich zbyt trudne, producent załącza polskojęzyczną Constructopedie, czyli swego rodzaju przewodnik dla niewtajemniczonych. Zawiera on dokładne opisy pozwalające na budowanie krok po kroku coraz bardziej skomplikowanych zabawek. Kiedy znudzą ci się gotowe modele, zajrzyj do rozdziału przewodnika poświęconego budo-



Ten klocek to mózg twoich robotów. Zawiera zasilany bateriami procesor i pamięć, dzięki czemu skonstruowane zabawki są niezależne od prądu, a z odpowiednim programem mogą się kiedyś uniezależnić od... ciebie

Kiedy już złożysz swojego robota, musisz jeszcze zaprogramować, co ma zrobić. No cóż ... życie nie jest łatwe

wie poszczególnych elementów, takich jak np. podwozie gąsienicowe czy zderzak reagujący po natrafieniu na przeszkodę. Korzystając z takich gotowych prefabrykatów, możesz zbudować własną, niesamowitą konstrukcję. Praktycznie jedynym ograniczeniem jest liczba elementów (zestaw podstawowy Robotics Invention System posiada ich „tylko" 717, a oczywiście istnieje możliwość dokupienia dodatkowych podzespołów) i twoja wyobraźnia.

Roboty i komputer

Do sterowania robotem możesz wykorzystać swojego peceta (nie jest on jednak konieczny do zabawy z zestawem). Do bezprzewodowej komunikacji z robotem możesz użyć dołączonego do zestawu nadajnika podczerwieni. Wystarczy połączyć go z gniazdem szeregowym komputera (tak m samym jak do podłączenia myszy), aby możliwe było przesyłanie komend. Do programowania robota używa się specjalnego języka RCX Code. Nie przypomina on zwyczajnego języka programowania, gdzie komendy wpisuje się słownie. Tutaj odpowiednie rozkazy mają postać klocków, które łączy się na ekranie. Po przesłaniu ich do robota wykona on stosowną sekwencję poleceń. Dzięki temu programowanie własnoręcznie zbudowanej zabawki nie powinno nikomu sprawić najmniejszego problemu. Jedną z najciekawszych opcji języka RCX Code jest możliwość nauczenia robota odtwarzania muzyki. Aby tego dokonać, wystarczy ułożyć melodię z klocków odpowiadających poszczególnym tonom, a robot odtworzy ją przy pomocy wbudowanego głośniczka. W połączeniu z czujnikiem ruchu umożliwia to, na przykład, zbudowanie robota, który po wykryciu poruszającego się obiektu odegra twoją ulubioną melodię.

Jeśli lubisz androidy, możesz zbudować sobie własnego stworka



W zawodach malarskich zdecydowanie zwyciężył żółty robot. Pozostałym zabrakło natchnienia – jak widać i w elektrycznym życiu zdarzają się kiepskie dni

Co potrafi twój robot, czyli przegląd elementów i czujników

Nadajnik podczerwieni

- Jeśli połączysz go z komputerem, będziesz mógł bezprzewodowo wysyłać programy sterujące twoim robotem.

Moduł RCX

- To po prostu mikrokomputer umieszczony w klocku Lego. Do niego podłącza się wszystkie czujniki. Służy on jako jednostka sterująca, a także odbiera sygnały z komputera poprzez port podczerwieni. Dzięki aż sześciu bateriom może spokojnie zasilać wszystkie elementy robota.

Sensor dotyku

- W połączeniu z jednostką RCX i dodatkowymi klockami pozwala na zbudowanie inteligentnego zderzaka lub np. czułek niepozwalających na to, aby robot spadł ze stołu.

Sensor światła

- W połączeniu ze specjalną planszą (specyficzną odmianą robociego placu manewrowego) umożliwia nauczenie robota poruszania się po linii czy np. liczenia mijanych pasów na podłożu.

Kamera (sensor ruchu)

- Dodatkowy element, dzięki któremu twój robot będzie mógł działać jak fotokomórka, reagując na ruch czy zmianę oświetlenia

Silniki

- Każdy zestaw zawiera przynajmniej dwa małe silniki elektryczne (zasilane z modułu RCX), dzięki którym skonstruowany przez ciebie robot będzie mógł się poruszać.

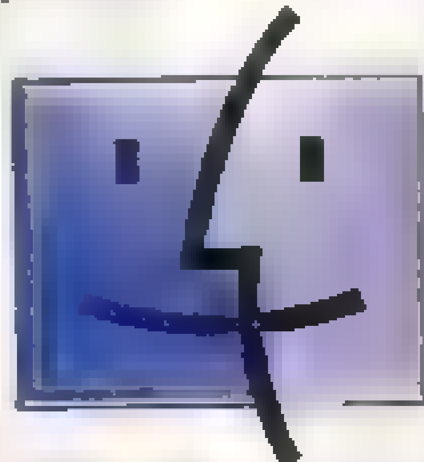
Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski, Lego Polska

Mac OS X

czyli nowe oblicze Macintosha

Światem komputerów co jakiś czas wstrząsają „małe rewolucje" – pojawia się nowy procesor, wymierają przestarzałe technologie... Jednak najwięcej zamieszania wywołuje wprowadzenie na rynek nowych wersji oprogramowania systemowego

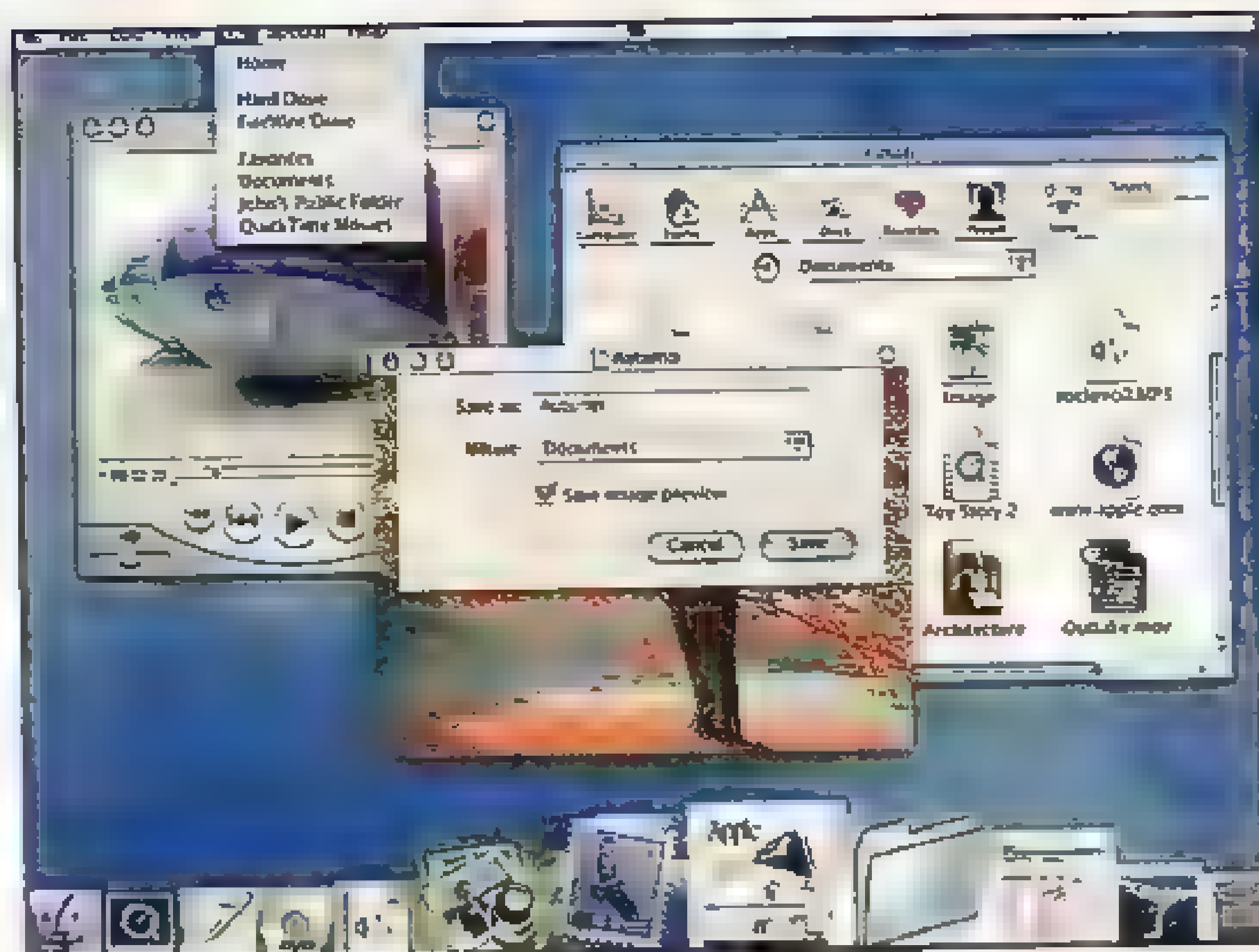
Użytkownicy komputerów zdążyli się już przyzwyczaić do pojawiających się od czasu do czasu nowych wersji systemów operacyjnych dla swoich maszyn. Producenci oprogramowania nieustannie pracują nad kolejnymi poprawkami i udoskonaleniami. Rzadko jednak zdarza się, aby nowy system budził tak duże kontrowersje, jak w przypadku najnowszego Mac OS X. Zjawisko to jest czymś zupełnie nowym, zwłaszcza dla posiadaczy Macintoshy. Nigdy dotąd pojawienie się kolejnej wersji systemu Maca nie wywoływało takiego zainteresowania – po prostu nowa wersja oprogramowania ukazywała się mniej więcej co roku (nie licząc dodatkowych uaktualnień) – i nie było w tym nic niesamowitego. Tak działo się do niedawna...



X czyli... dziesięć

Już sama nazwa systemu zwiastuje coś całkiem nowego. Apple postanowił zerwać z dotychczasowymi oznaczeniami liczbowymi (ostatnia wersja systemu nosiła numer 9.0.4), w zamian użyto rzymskiej cyfry X. Jednak nowa nazwa to jeszcze zbyt mało, aby mówić o rewolucji.

Najistotniejszą zmianą jest napisany praktycznie od nowa cały kod systemu, tzw. jądro, nazwane przez twórców Darwin. Tworząc system, programiści korzystali z nie byle jakiego wzoru – z uznawanego przez wielu za najlepszy UNIX-a. Podobieństwa i zależności sięgają znacznie dalej. W skład Mac OS X wszedł np. znany uniksowy serwer WWW – Apache (ceniony przez użytkowników ze względu na jego niezwykłą stabilność).



Pierwszym określeniem, które przychodzi na myśl po ujrzeniu nowego systemu, jest „jarmarczny chaos"...

Jeszcze więcej zalet

Przez długie lata Macintosh szczycił się mianem komputera stabilnego i przewidywalnego, zwłaszcza w porównaniu z PC i jego Windows. Nowy system jest jeszcze bardziej niezawodny. Dzięki użyciu uniksowych technik – ochrony pamięci czy też wielozadaniowości z wywłaszczeniem (każdy działający program może być w przypadku awarii elegancko usunięty przez system) – praca aplikacji ma przebiegać dużo sprawniej niż dotąd. Co ciekawe, mimo tak dużych zmian użytkownicy nadal będą mogli uruchamiać stare oprogramowanie. W tym celu wystarczy skorzystać ze specjalnego trybu pracy „Classic", pracującego w sposób zbliżony do emulatora starego systemu. Jak zapewniają przedstawiciele Apple, nie jest to jednak tryb emulacji, a osobne zadanie obsługiwane bezpośrednio przez procesor. Bez względu na skomplikowane określenie sposobu działania, dla użytkowników najważniejsze jest to, że będą mogli pracować z dotychczasowym oprogramowaniem równie wygodnie jak dawniej.

Całkiem nowy wygląd

Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy po uruchomieniu Maca z nowym systemem jest całkiem nowy wygląd pulpitu, okien oraz ikon. Całość wygląda wprost niezwykle – delikatne kolory, podskakujące obrazki i animacje, półprzezroczyste okna... Jednych to zachwyci, innych wyprowadzi z równowagi. Zwłaszcza że dodatkowo został zmieniony sposób obsługi systemu. Zniknęło znane wszystkim posiadaczom Maców Apple Menu, przesunęło się jabłuszko. W zamian na dole ekranu masz całkiem nowy pasek Dock ze



Nawet popularny systemowy odtwarzacz plików multimedialnych nie oparł się kosmetycznym poprawkom

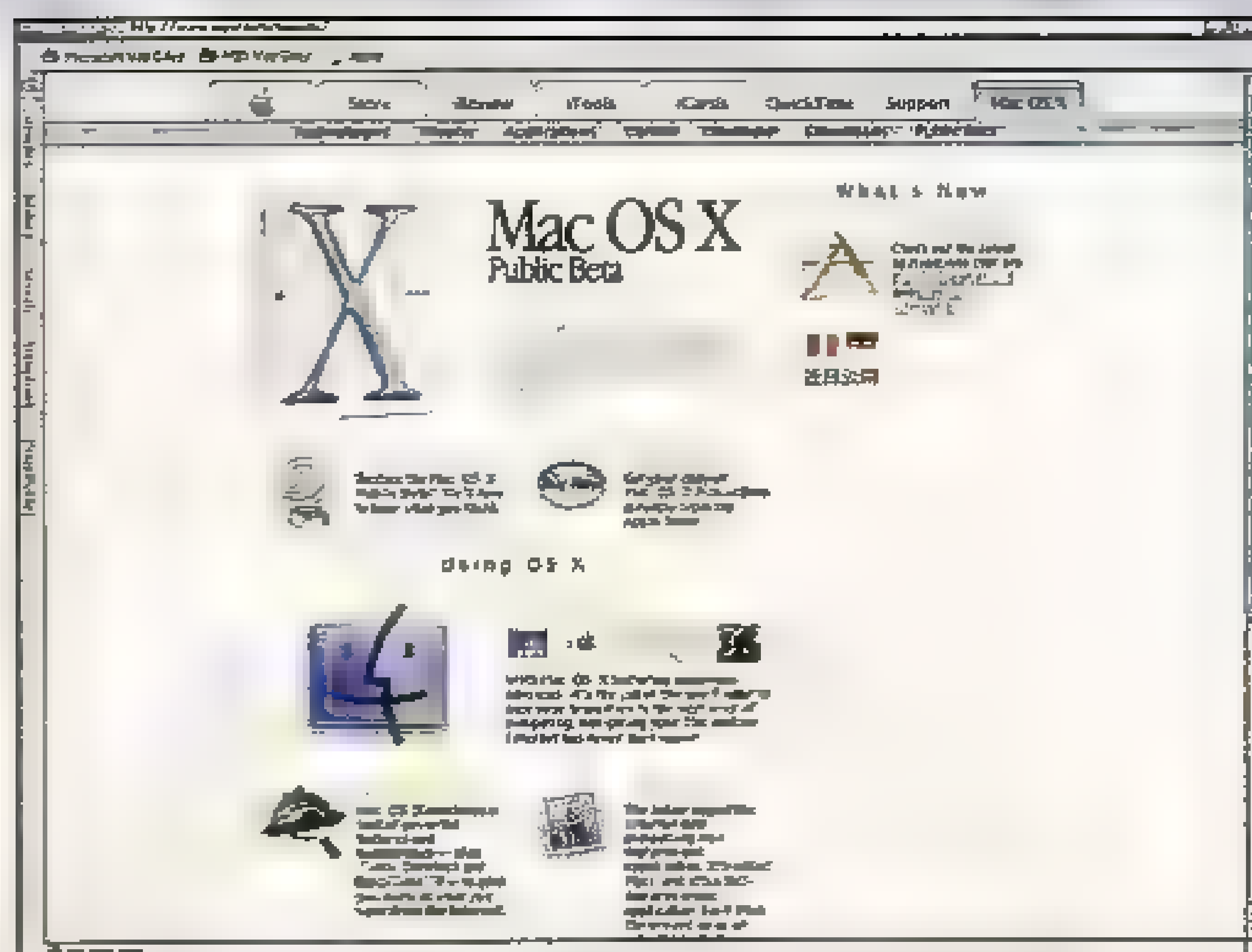
INFO

Rewolucja na ekranie

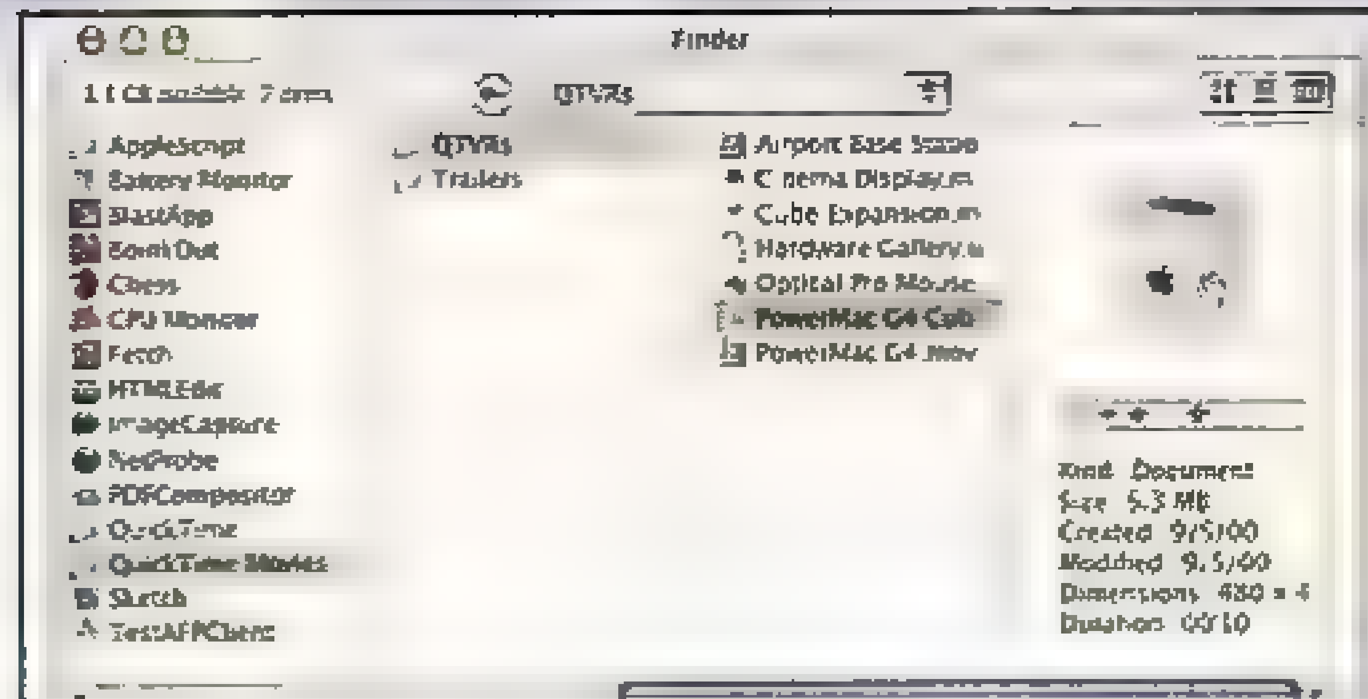
Mac OS X nie jest pierwszym systemem operacyjnym budzącym takie kontrowersje. Firma Apple już wiele lat temu zwróciła na siebie uwagę, prezentując pierwszy graficzny system operacyjny (w tym czasie jeszcze niepodzielnie królował tekstowy DOS). Na podobny krok zdecydował się też później koncern Microsoft, przygotowując pierwsze wersje Windows.

Sprawcą kolejnego zamieszania był Windows 95 – nowy wygląd pulpitu i nowe funkcje miały równie wielu zwolenników co wrogów.

Mimo że do niedawna uważano, że już nic nowego nie da się wymyśleć, Apple ma szansę znowu zaskoczyć użytkowników komputerów...



Sporo informacji o Mac OS X znajdziesz na stronach www.apple.com oraz www.apple.com.pl



Oczywiście OS X posiada także wiele pożytecznych udogodnień, np. bardzo efektowny i wygodny sposób pokazywania plików

INFO

Okiem użytkownika...

Gdy pracujesz na Macach od paru lat i jednocześnie posiadasz PC, możesz łatwo porównać wady i zalety obydwu platform. Do czasu pojawienia się Windows 95/98 system Macintosha był niezaprzeczalnie wygodniejszy, stabilniejszy i jednocześnie bardziej intuicyjny. Później sytuacja ta uległa zmianie, różnice powoli się zacierały. Cały czas jednak Mac OS był czymś stałym, funkcjonującym w jasny i prosty sposób. Nowy system Maca wydaje się być zbyt wielkim szokiem dla użytkownika. Pomijając jego walory praktyczne, których nikt nie neguje, nowy wygląd i działanie interfejsu po prostu drażni i denerwuje. Zbyt dużo tu udziwnień i fajerwerków, niepotrzebnie rozpraszających uwagę, brakuje odrobiny spokoju czy też normalności. Co prawda w 1983 roku żaden z systemów operacyjnych nie wyglądał tak, jak Macintosha, a ikonki i kursor wydawały się wariactwem (dzisiaj nikt się temu już nie dziwi). Mimo to Apple i jego nowy Mac OS X nie będą mieli łatwego początku.

wszystkimi aktywnymi programami i dokumentami. Kolejną nowością jest zmieniony Finder (podstawowa aplikacja do zarządzania plikami) oraz konieczność identyfikacji i logowania się przy uruchamianiu systemu.

Lepsze wrogiem dobrego...

Zgodnie z przewidywaniami, tak ogromne zmiany wywołały spore zamieszanie i gorącą dyskusję wśród użytkowników Macintoshy. Krytykowano opóźnienie z wprowadzeniem wstępnej bety (miała być gotowa już latem). Następnie okazało się, że nowy system będzie miał większe wymagania, niż przewidywano – min. 128 MB RAM i procesor PowerPC G3 (swoją drogą, posiadaczy PC nie dziwiły podobne niespodzianki w Windows). Dodatkowe oburzenie wywołał też fakt, że za wersję beta Apple zażądał 30 dolarów (do tej pory firma spod znaku jabłuszka w ogóle nie udostępniała wersji beta!). Ale to nie koniec. Ostatecznym szokiem jest instalacja systemu. Dla wielu użytkowników nowy system okazał się przeszkodą nie do pokonania – całkiem inny od dotychczasowego sprawia problemy przy próbie wykonania najprostszych operacji. Po prostu trzeba się go uczyć od początku!

Mimo że ostateczna wersja systemu powinna pojawić się na początku roku 2001 (polska wersja około 2 miesięcy później), Apple już teraz zapowiedział, że dla zwolenników tradycji przygotuje jeszcze Mac OS 9.1 – ostatnią wersję starego systemu, korzystającą jednak z części nowych rozwiązań.

Czego obawia się Apple?

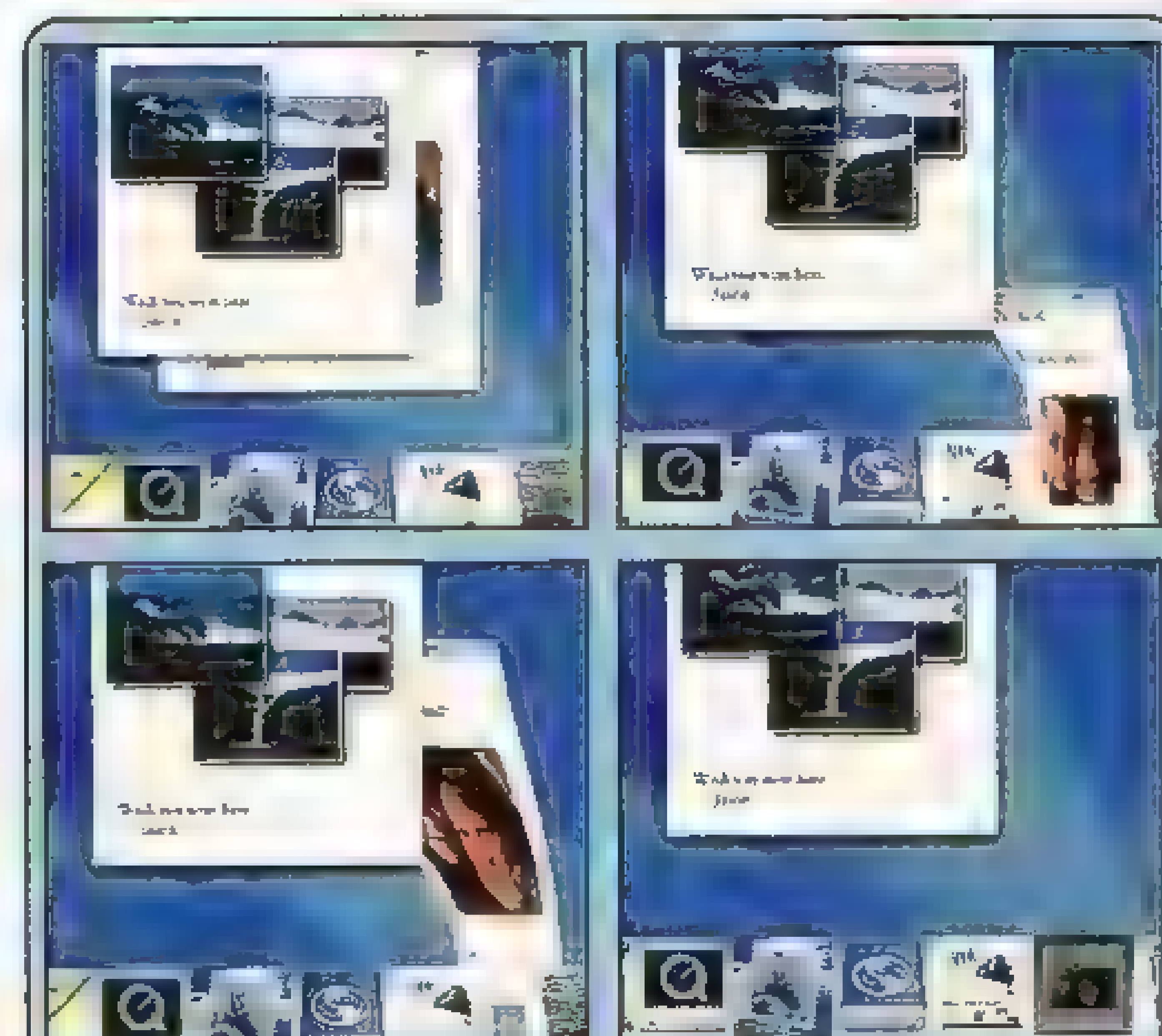
Reakcja posiadaczy Macintoshy na nowy system jest obecnie największą bolączką firmy Apple. Żaden z dotychczasowych systemów nie wnosił bowiem aż tak rewolucyjnych zmian. Nawet wprowadzenie procesorów Power PC (i – co za tym idzie – konieczność napisania wszystkich programów od nowa tak, aby działały wydajniej) przebiegło dosyć łagodnie.

Tym razem jednak jeszcze przed ukazaniem się ostatecznej wersji systemu pojawiają się głosy krytyki. O powadze sytuacji może też świadczyć fakt, że Apple po raz pierwszy udostępnił wszystkim użytkownikom wersję beta – wszystko po to, aby mieć jak największą możliwość wprowadzenia modyfikacji w programie przed dopuszczeniem go do sprzedaży. Również programiści niezwiązani z Apple otrzymali możliwość pisania nowych procedur używanych przez system – dzięki temu Mac OS X ma być maksymalnie przyjazny dla użytkownika.

Nadal jednak nie wiadomo, jak nowy produkt zostanie przyjęty przez pozostałych posiadaczy Maców. Z jednej strony mogą oni stanąć wobec perspektywy powoli malejącej liczby dostępnych programów (ich producenci zapewne szybko uznają, że nie ma sensu przygotowywać osobnych wersji dla starego i nowego systemu), z drugiej – zmasowany atak użytkowników Maców może skłonić Apple do wprowadzenia kolejnych, radykalnych zmian.



Nowy wygląd Findera może także budzić mieszane uczucia. Duże, kolorowe ikonki są chyba jednak zbyt dziecinne...

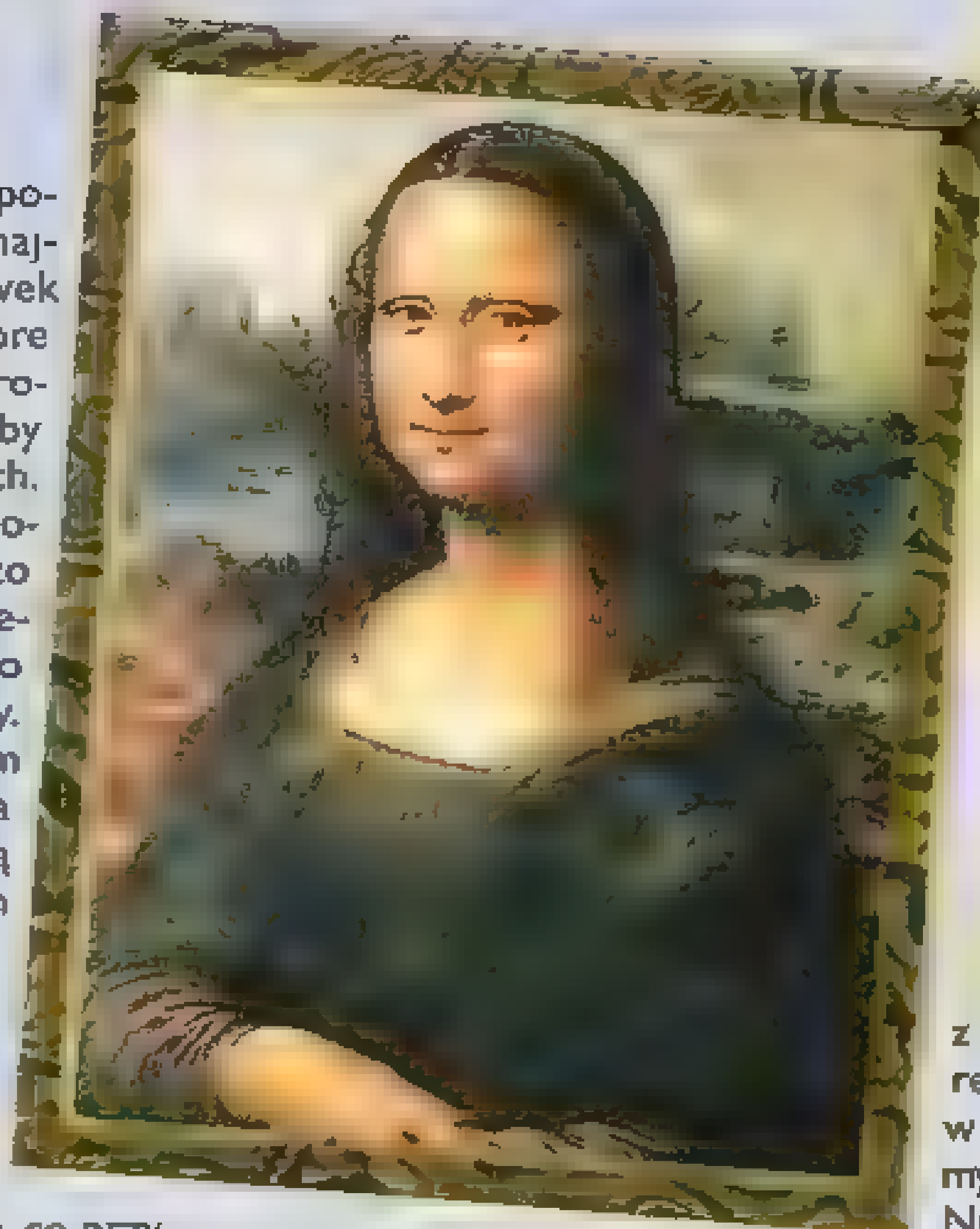


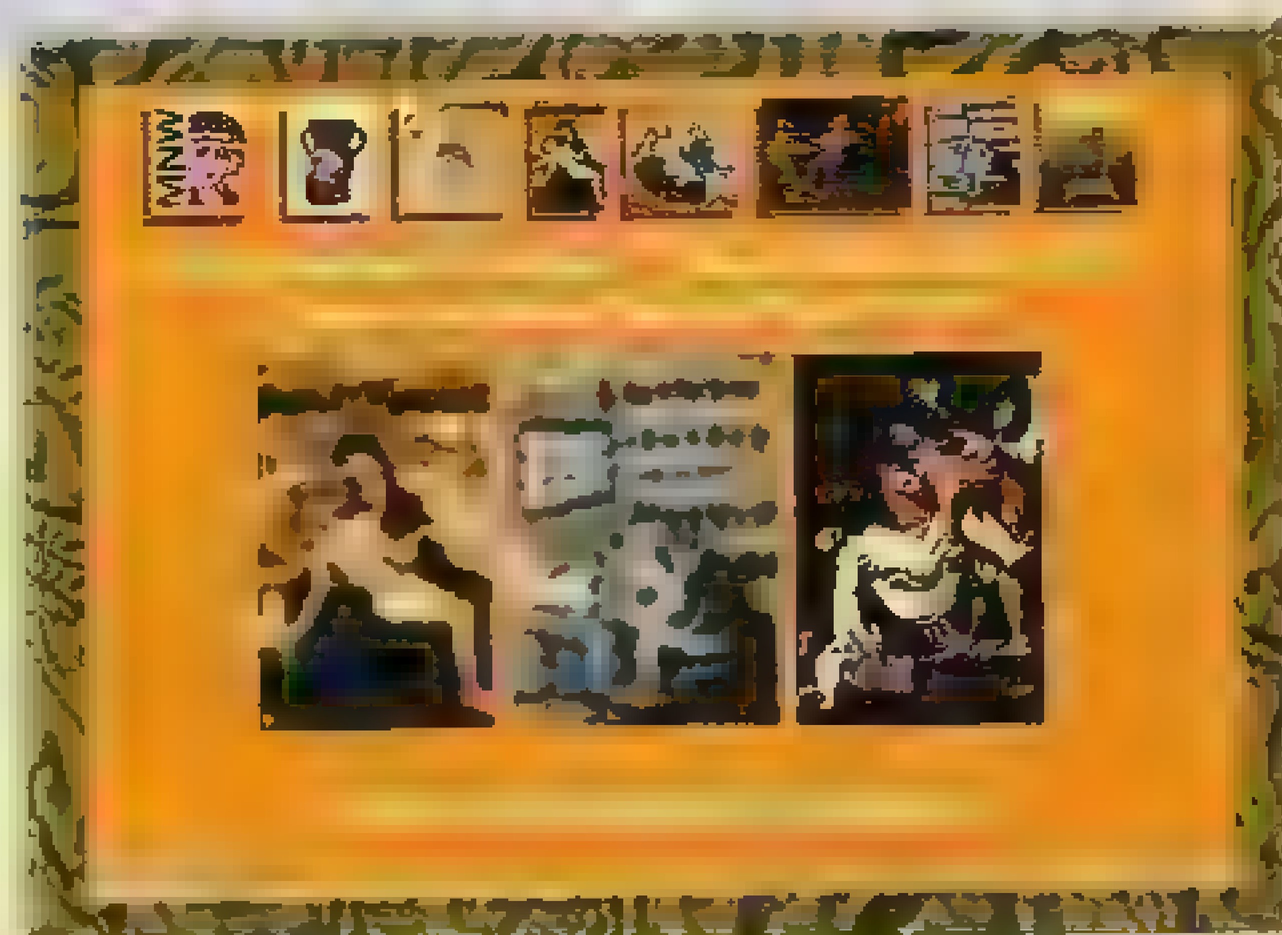
Użytkownicy PC zapewne pamiętają głosy krytykujące nadmiar animacji w Windows 95. Jednak dopiero nowy system Macintosha wprost kipi od takich dodatków. Na screenach powyżej widać, jak bardzo skomplikowane może być zamykanie okienka...

Tekst: R.J. „Tackman”, zdjęcia: materiały firmowe Apple

SZTUKA w Internecie

Wirtualne wycieczki po znanych muzeach świata to propozycja dla tych miłośników malarstwa, którzy chcieliby bez ruszania się z domu obejrzeć najsłynniejsze dzieła sztuki





www.ddg.art.pl/nm – do wyboru masz tutaj poszczególne sale Muzeum Narodowego w Warszawie

Od dawna w Sieci powstają witryny największych placówek muzealnych i galerii, które w ten właśnie sposób promują swoje zbiory, aby przyciągnąć zwiedzających. Internet na pewno nie dostarczy ci tylu wrażeń, co osobiste wizyty w muzeach, ale i tak warto odwiedzać takie strony. Niestety, ze zwiedzaniem w Sieci wiążą się dwa problemy, które mogą stanowić dla polskich internautów dużą przeszkodę: nie ma chyba żadnego muzeum zagranicznego, które proponowałoby zwiedzanie w języku polskim; witryny zawierają wiele grafiki, co przy krajowych łączach może narazić cię na ogromne koszty.

Dobre, bo polskie?

Pod adresem **www.zamekkrolewski.art.pl** możesz zapoznać się z ofertą Zamku Królewskiego w Warszawie. Nie jest to może typowe muzeum, ale należy o nim wspomnieć. Na stronie znajdują się najważniejsze informacje na temat zamku, zasad jego funkcjonowania (godziny otwarcia, ceny biletów). Witryna zawiera ciekawe materiały i fotografie dotyczące ekspozycji zamkowych (np. Biblioteka Królewska, Sale Sejmowe), wystaw stałych i czasowych. Możesz się także zapoznać z repertuarem koncertów, które odbywają się w zamku – w listopadzie i grudniu polecamy np. Festiwal Muzyki Dawnej. Niestety, pod względem graficznym strona prezentuje się dosyć skromnie.

Następnym punktem internetowej podróży powinno być Muzeum Narodowe w Warszawie, które można znaleźć pod adresem **www.ddg. art.pl/nm**. Witryna jest dostępna tylko w języku angielskim, co nie najlepiej wpływa na popularność tej placówki. Jest to przecież Muzeum Narodowe i Polacy też chcą się czegoś o tym miejscu dowiedzieć. Takie podejście do sprawy na pewno zniechęci wielu internautów.

Sztuka Europy

Teraz czas ruszyć na Zachód... Pierwszym doskonałym celem jest Luwr. Witryna, którą znajdziesz pod adresem **www.louvre.fr**, została wykonana bardzo ładnie i starannie. Są tutaj wszystkie informacje o najpopular-



www.louvre.fr – jeden z największych zbiorów malarstwa na świecie







www.zamekkrolewski.art.pl – w środku informacje dotyczące zamku i przygotowanych ekspozycji



www.thebritishmuseum.ac.uk oferuje m.in. odwiedziny w salach brytyjskiego Muzeum Narodowego i listę wystaw



Zwiedzanie British Museum możesz rozpocząć, wybierając jeden z podanych krajów

niejszym muzeum w Europie. Przede wszystkim warto zapoznać się z historią tego miejsca, a także przejrzeć zasoby dzieł sztuki, które tu zgromadzono. Serwis można przeglądać w czterech językach (francuskim, angielskim, japońskim i hiszpańskim). Dodatkowymi atrakcjami Luwru on-line są: sklep elektroniczny oraz witryna Louvre.edu – strona, która służy celom edukacyjnym. Serwis, niestety, jest tylko po francusku.

Teraz możesz przenieść się na Wyspy Brytyjskie i skierować się w stronę The British Museum (**www.thebritishmuseum.ac.uk**). Kolejna bardzo dobrze wykonana witryna z dobrą oprawą graficzną. Serwis oferuje podstawowe informacje na temat swoich zasobów. Kto był w tym muzeum, ten wie, że jest tam wiele sal do zwiedzania, a przeniesienie wszystkiego na strony WWW zajęłoby wieki. Niemniej trzeba przyznać, że serwis prezentuje wysoki poziom, a w jego ramach znajduje się także sklep internetowy.

Pod adresem **www.thetech.org** znajduje się strona Muzeum Techniki. Ładna i ciekawa witryna, która w swoich zasobach posiada bardzo interesującą propozycję – The Robot Zoo. Co prawda oddział ten już nie istnieje w ramach Muzeum Techniki, ale nadal znajdują się na tej stronie informacje o zwierzętach takich jak mechaniczny kameleon, nietoperz czy mucha. Znajdziesz tu także ważne informacje o tym muzeum (usytuowanie, ceny biletów, kalendarz imprez i inne przydatne informacje).

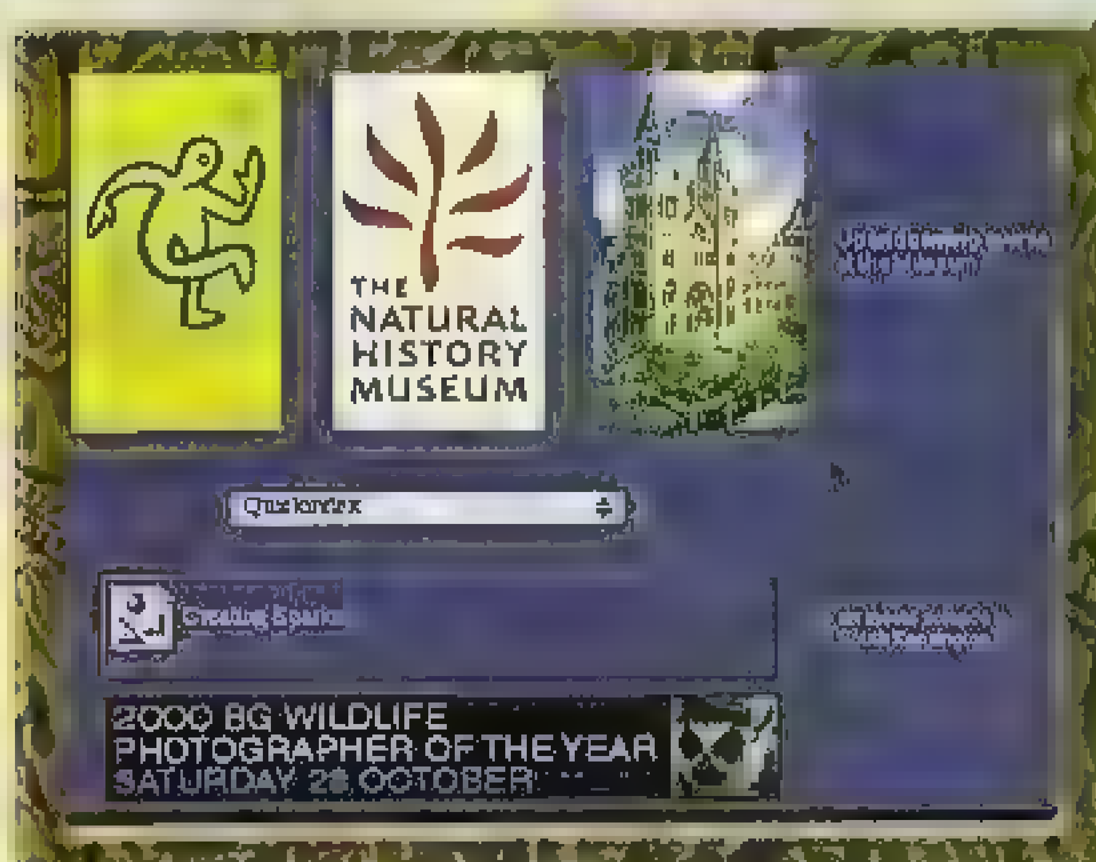
Pod adresem **www.moma.org** znajdziesz natomiast witrynę Muzeum Sztuki Nowoczesnej, które znajduje się w Nowym Jorku. Jest to dosyć ciekawa strona, która wyróżnia się swoją zawartością. Graficznie także prezentuje się dobrze. Znajdziesz tu przede wszystkim dzieła, które często będą dla ciebie czymś dziwnym, ale także ciekawym i nowoczesnym. Na stronie można odszukać np. awangardowe filmy, fotografie i obrazy. Dla zbieraczy stworzono sklep internetowy, a dla zainteresowanych tematem stronę z zasobami edukacyjnymi. MOMA proponuje także wysłanie kartki elektroniczne, ze swojej strony.

Ostatnim punktem dzisiejszej interaktywnej wycieczki jest The Natural History Museum (**www.nhm.ac.uk**). Muzeum to znajduje się w Londynie i zajmuje się przede wszystkim historią Ziemi. Znaleźć tu można wiele ciekawych fotek, które związane są z naszą planetą i jej bogactwami. Jest to ogromne źródło informacji, jedno z najciekawszych miejsc o tej tematyce w Internecie. Warto odwiedzić tę stronę, by poszerzyć swoją wiedzę.



www.thetech.org to strona Muzeum Techniki. Jej najciekawszą częścią jest The Robot Zoo

Tekst: Damian „Mayer" Urbańczyk; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer



www.nhm.ac.uk – Muzeum Historii Naturalnej to jedno z najciekawszych miejsc



www.moma.org – dzięki tej stronie zwiedzisz nowojorskie Muzeum Sztuki Nowoczesnej i zaliczysz zajęcia edukacyjne

KOMIKS W INTERNECIE



Kiedy powstawały pierwsze komiksy, nikt nie spodziewał się, że staną się tak popularne. Dziś nawet przygody największej gwiazdy CLICKA! – niejakiego Clickersa – poznajesz dzięki historyjce obrazkowej. W Internecie zaś aż roi się od stron o komiksach

SERWIS-KOMIKSOWY.PL
STREFA TYTUŁÓW POLSKICH

TYTUŁY
WYDAWNICTWA
NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI
STRESZCZENIA
OKŁADKI
FANZINY
POSTACIE
TWÓRCY
CIEKAWOSTKI
WYWIADY
KOMIKSY

Serwis Komiksowy to bez wątpienia najlepsza i największa strona o komiksach po polsku w Internecie. Zawiera dokładne omówienia większości polskich i zagranicznych komiksów, jakie ukazały się w naszym kraju. Są tu też zapowiedzi nowych wydawnictw, okładki starych, wywiady z ludźmi z branży, życiorysy najważniejszych twórców oraz, co ciekawe, postaci z komiksów. Wreszcie znajdziesz tutaj autentyczne historyjki ze „Świata Młodych", zeskanowane i wrzucone na serwer! Strona prezentuje się bardzo dobrze, a uzupełniająca ją giełda używanych czytadeł powoduje, iż jest to raj dla wszystkich miłośników pisma obrazkowego. Oby takich stron było jak najwięcej!

SERWIS KOMIKSOWY – www.serwis-komiksowy.pl

Jeśli interesują cię najświeższe wiadomości ze świata komiksów, znajdziesz je właśnie na tym serwisie. Strona jest dość często aktualizowana i zawiera dokładne informacje o ukazujących się w kioskach i księgarniach wydawnictwach. To tu przejrzysz biografie najlepszych polskich twórców, takich jak chociażby Papcio Chmiel. Wkrótce na serwisie pojawi się też ranking najlepszych komiksów i opracowania poszczególnych tomów.

MB KOMIKS – www.mbkomiks.hg.pl

Miłośnicy takich komiksów jak Lara Croft, Fantom, X-Man czy Witchblade powinni zainteresować się stroną XSE. Podstawą serwisu są dokładne omówienia tych jakże popularnych zeszytów, poparte streszczeniami wszystkich wydań. To jednak nie wszystko – autor pomyślał również o galerii z obrazkami i okładkami komiksów oraz o dziale odnośników, z którego dotrzeć można do kilkunastu interesujących serwisów także i spoza granic Polski. Strona jest przejrzysta i ładna, niestety, wciąż jeszcze nie poraża bogactwem materiałów. Może za rok będzie lepiej?

XSE – www.republika.pl/xse/

Strony autorskie

Obok prężnie rozwijających się serwisów poświęconych komiksom, istnieją także strony autorskie, przygotowywane przez twórców historyjek obrazkowych bądź pod ich bezpośrednim nadzorem. Wielu z nich to amatorzy, którzy publikują tylko i wyłącznie w Internecie. Nie znaczy to jednak, że ich prace nie są godne uwagi. Oto najciekawsze strony nieprofesjonalnych rysowników:

- http://strony2.wp.pl/wp/can_d/ – komiksy z niejakim Żabą, zwierzęciem co prawda zielonym, lecz nie pochodzącym z Kosmosu.
- http://www.republika.pl/zbyszek_w/ – opowieść o przygodach Czogiego i jego serdecznej kumpelki Zuzi, mieszkańcach dobrze nam znanego Śląska. Autorzy komiksu przygotowują się do wydania wersji książkowej.
- http://www.kki.net.pl/~bratrat/ – jedna z najlepszych amatorskich stron z pingwinami... oj, z komiksami. Pingwiny po prostu rządzą!

Strony wydawców

Wiele znanych wydawnictw zajmujących się komiksami ma swoje strony w Internecie.

- www.yo.rim.or.jp/~waneko – strony wydawcy przygód kota Michaela i Locke Superczłowieka (Manga).
- www.darkhorse.com – DarkHorse – firma, której miłośnikom komiksów nie trzeba przedstawiać.
- www.marvel.com – światowy potentat w dziedzinie komiksów. Spiderman i X-Man to właśnie dzieci Marvela!
- www.topcow.com – Lara Croft urodziła się w firmie Eidos, ale jej romans z TopCow trwa...

Jest rok 50 przed narodzeniem Chrystusa. Całą Galię podbili Rzymianie. Całą? Oczywiście, że nie! Wie o tym każdy miłośnik wspaniałego komiksu o przygodach dwóch dzielnych Galów – Asterixa i Obelixa. Powyższy serwis spodoba się wszystkim fanom serii. Tylko dla nich stworzono FanClub i obszerny Magazyn zawierający wygaszacze ekranu, ikony oraz kursory związane z dziełem Rene Gościnnego i Alberta Uderzo. Młodsi czytelnicy zadowolą się słownikiem wyjaśniającym niektóre trudniejsze słowa pojawiające się w komiksie, miłośnicy gier – opisem platformówki „Asterix & Obelix".



www.mbkomiks.hg.pl

www.thorgal.idk.com.pl

Jedną z najpopularniejszych postaci komiksowych jest Thorgal, dzielny wojownik towarzyszący polskiemu czytelnikowi już od ponad 20 lat. Od niedawna jest on obecny także i w Sieci. Na oficjalnej stronie komiksu znajdziesz szereg praktycznych informacji dotyczących tej jakże popularnej serii. Są tam biografia autora tekstów Jeana Van Hamme i życiorys grafika Grzegorza Rosińskiego, a także przedruki najciekawszych artykułów poświęconych Thorgalowi. Nie brakuje też okładek wszystkich tomów serii, minileksykonu poświęconego jej bohaterom, a także księgi gości. Dla wszystkich fanów Dziecka Gwiazd serwis, jak znalazł!



idk

netprofit.pl



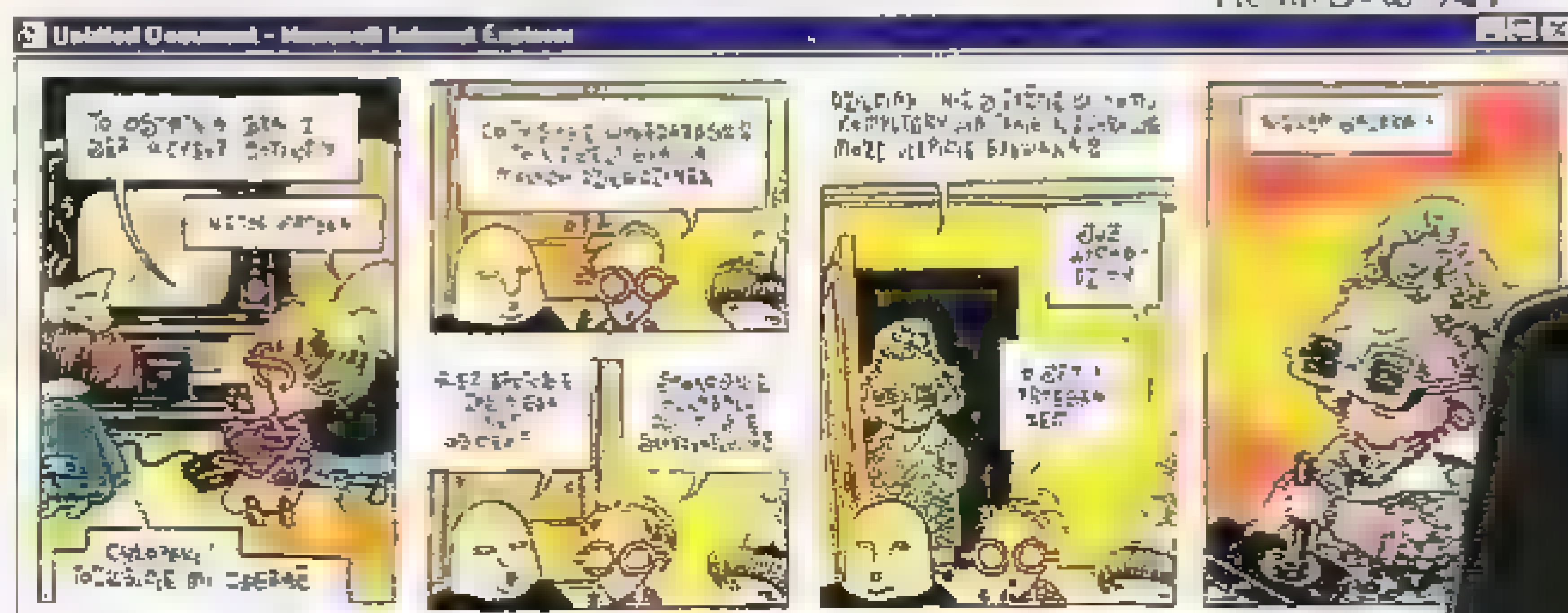
KOMIKS ON-LINE – www.komiks.top.pl/

Strona dla osób zajmujących się komiksem na poważnie – pasjonatów, twórców i kolekcjonerów. Rafał Urbański, prowadzący serwis, stara się wypromować polskich autorów; zamieszcza więc fragmenty ich prac, donosi o kolejnych zjazdach i konwentach, a także o pojawiających się na rynku zinach. Jeśli więc sam tworzysz profesjonalne historyjki obrazkowe, które później lądują w szufladzie twojego biurka, zajrzyj właśnie pod ten adres. Niestety, miłośnicy X-Mana i Spidermana nie mają tu czego szukać.

Ta strona dopiero powstaje. W zamierzeniach ma być przystanią dla wszystkich miłośników twórczości Krzysztofa Gawronkiewicza i Dennisa Wojdy. Są oni już znani w komiksowym światku – przez dwa lata współpracowali z dodatkiem Gazety Wyborczej „Co jest grane?", tworząc wieloodcinkową sagę o miasteczku Mikropolis. Ich prace rozpoznać można na pierwszy rzut oka. Są one naprawdę śmieszne, gdyż dotyczą spraw, z którymi każdy spotyka się na co dzień – rodziców okupujących komputer, miłości sąsiada do alkoholu czy znienawidzonej szkoły. Z twórczością autorów można też zapoznać się na komiksowej stronie Lolasa (www.viper.pl/~lolas/mikropolis.htm)

mikropolis

strona w przygotowaniu



MIASTECZKO MIKROPOLIS
www.mikropolis.home.pl/

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Jak zarejestrować własną domenę

Jeśli posiadasz już własną stronę WWW, z pewnością spotkałeś się z problemem zbyt skomplikowanego i trudnego do zapamiętania adresu internetowego. Większość darmowych serwisów oferuje bowiem konta WWW o zbyt złożonym adresie, np. http://www.twoj.darmowy.serwis.pl/wa/k/krzysiek

Czy da się coś z tym zrobić? W gruncie rzeczy sprawa nie jest trudna, wystarczy zarejestrować swoją własną domenę, czyli nazwę zwyczajową, pod którą zanany jest serwis internetowy lub strona WWW.

www.moja.domena.pl

Wiele polskich serwisów internetowych oferuje darmowe rejestracje poddomen (ang. subdomain). Poddomena jest to domena utworzona w domenie głównej, np. jeśli domeną główną jest „click.pl", to poddomeną będzie dowolny ciąg znaków umieszczonych przed „click.pl" (np. clickers.click.pl). Generalnie, domeną główną jest „ . " (sama kropka) czy „.pl", „.de", „.org" itd. Z kolei poddomeną jest każda domena rejestrowana w innej domenie, więc granica między tymi dwoma określeniami jest bardzo płynna i nazw „subdomena" oraz „domena" w wielu przypadkach można używać zamiennie.

Alias ułatwi ci życie

Darmowa rejestracja domen najczęściej wiąże się z założeniem aliasu. Oznacza to, iż w przypadku wywołania adresu „twoja.darmowa.domena.pl" żądanie zostanie automatycznie przekierowane na twoją dotychczasową stronę, która może mieć bardziej skomplikowany adres. Ten sam efekt uzyskasz uruchamiając własny komputer zarządzający adresami w Sieci, jednak jest to bardziej skomplikowane i dużo droższe rozwiązanie.

Domena za darmo

Pierwszy godny polecenia serwis oferujący darmowe domeny to serwis firmy polbox. Korzystając z jego usług możesz zarejestrować subdomeny w domenie głównej „z.pl" oraz „w.pl", przez co twoja strona zyska adres typu www.jasiowa-strona.w.pl. Obsługa jest stosunkowo prosta, a formularz przejrzysty i zrozumiały. Domeny rejestruje się na okres 50 dni, po tym czasie musisz ponownie odwiedzić stronę edycji konta, co przedłuży jej istnienie o kolejne 50 dni. Więcej informacji znajdziesz pod adresem: **www.w.pl oraz www.z.pl.**

Kolejnym polskim serwisem oferującym ten rodzaj usług jest serwis działający pod adresem **www.prv.pl.** Daje on możliwość rejestracji subdomen w domenie głównej prv.pl (np. www.diablofan.prv.pl). Serwis ten umożliwia również prowadzenie statystyk wywołań domeny (możesz sprawdzić liczbę gości odwiedzających twoją stronę) oraz tzw. głęboki aliasing (usługa polegająca na ukrywaniu rzeczywistego adresu, pod którym znajduje się twoja strona).

Darmowe domeny udostępniła również firma Supernet, więcej szczegółowych informacji znajdziesz na stronie **www.supernet.com.pl.** W tym wypadku subdomeny możesz oczywiście rejestrować w domenie głównej supernet.com.pl.

Własny serwer domen

Jeśli dysponujesz własnym serwerem, możesz założyć pełnoprawną domenę, w której sam będziesz mógł dawać innym subdomeny oraz zakładać aliasy.

Pieczę nad domenami oraz adresami IP sprawuje Internic, to właśnie od niego dostawcy Internetu otrzymują adresy IP, a państwa domeny (np. polska.pl.). W Internicu możesz bezpośrednio rejestrować subdomeny w domenach głównych „com", „org", „net" itp. Więcej informacji znajdziesz na stronach (http://www.internic.net lub http:// www.nic.net).

Obecnie domenę „pl" ma Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa (NASK) i to właśnie tam powinieneś się udać w celu rejestracji subdomeny w tej domenie. Adres internetowy NASK to **www.nask.pl.** Na tej stronie możesz sprawdzić, jakie domeny są już zarejestrowane oraz jakie pozostały jeszcze wolne. Domeny regionalne, takie jak np. „waw.pl" oraz domeny funkcjonalne („com.pl", „org.pl", „priv.pl", „net.pl", „biz.pl"...) również należą do NASK. Gdy zdecydujesz się na wybór konkretnej propozycji, zanim przystąpisz do rejestracji, powinieneś spełnić kilka warunków. Pierwszym z nich i zarazem najważniejszym jest obowiązek

InterNIC

Home

Welcome to the InterNIC Website!

This website has been established to provide the public information regarding Internet domain name registration services and will be updated frequently.

For a list of ICANN-accredited registrars that are currently taking registrations in the .com, .net and .org domains, please go to The Accredited Registrar Directory.

To view a list of frequently asked questions (FAQs) regarding domain name registration, please go to The InterNIC FAQ.

To access information regarding registered domains, please go to the Registry WHOIS.

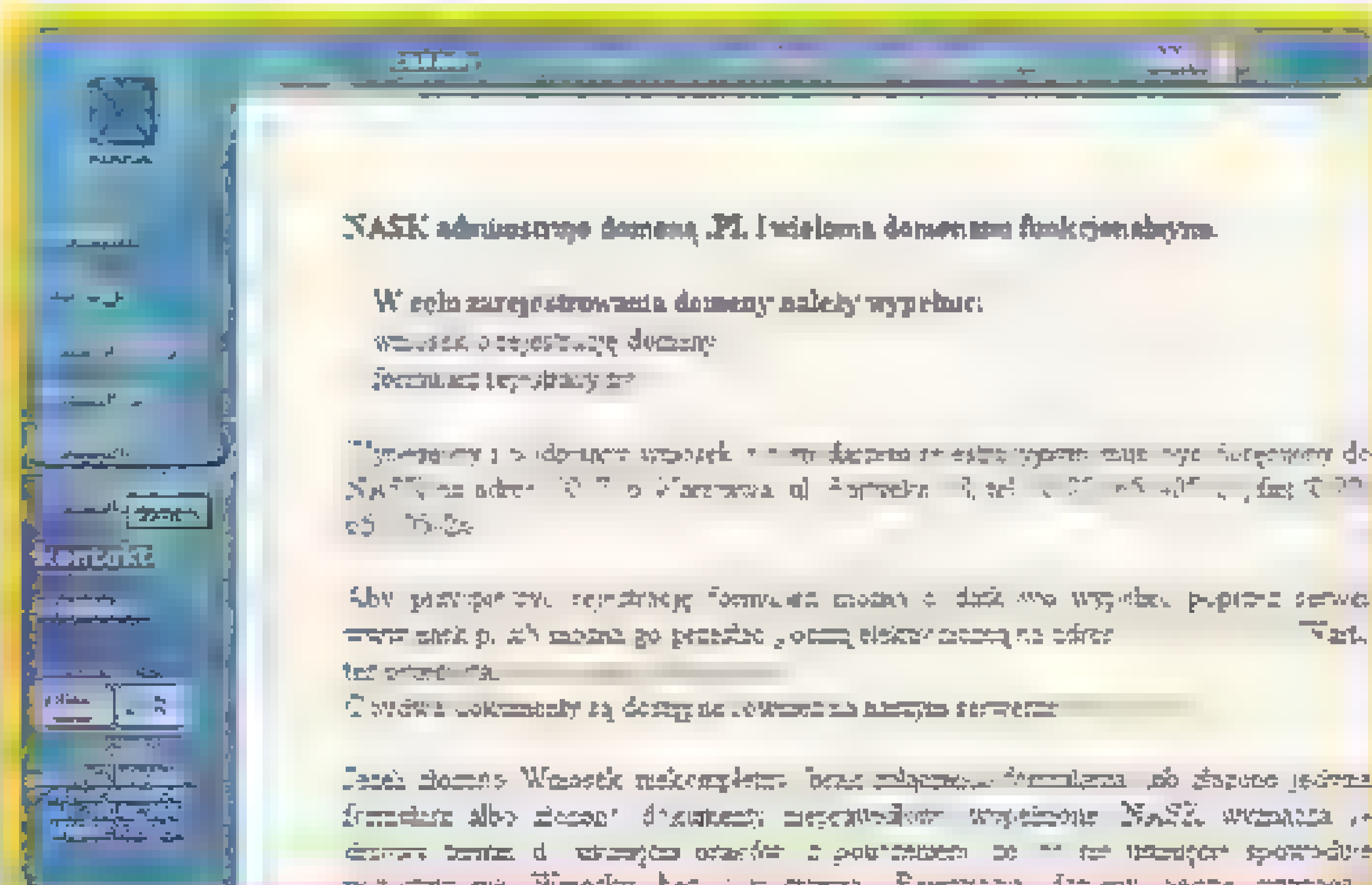
Thank you for visiting the InterNIC website!

It is expected that the InterNIC website will be updated and revised frequently, so please check back often for new information. An e-mail address will be posted soon for the submission of comments.

InterNIC is a registered service mark of the U.S. Department of Commerce. This site is being hosted by Network Solutions, Inc. on behalf of the U.S. Department of Commerce.

This page last updated 1/5/2000

Własną poddomenę w domenach głównych „com", „org" czy „net" należy zarejestrować na anglojęzycznej stronie www.internic.net



INFO
AUKCJE DOMEN

Obecnie coraz bardziej popularne stały się aukcje domen, na których można odkupić domeny od ich dotychczasowych właścicieli. Niektóre z nich – oczywiście te najbardziej popularne – uzyskują wręcz ogromne ceny, sięgające nawet kilkuset tysięcy dolarów. Jak ostatnio poinformowały serwisy internetowe, wszystkie trzyliterowe skróty w domenie głównej „com" zostały już wykupione i teraz jedyną możliwością ich nabycia są właśnie aukcje domen.

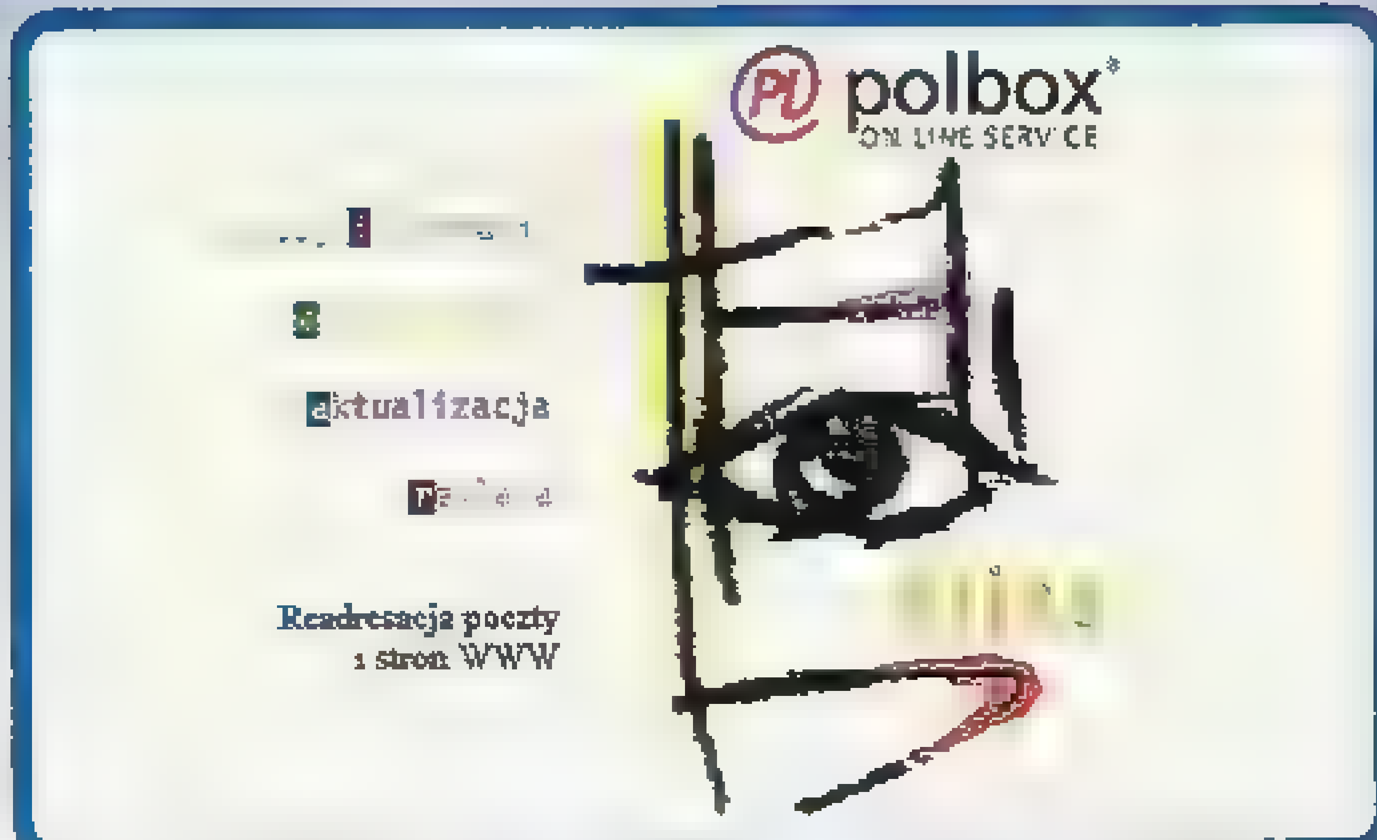
posiadania dwóch serwerów DNS na oddzielnych komputerach (z innym adresem IP). Pierwszy będzie pełnił rolę podstawowego serwera DNS, natomiast drugi będzie zapasowym serwerem DNS. Zapasowy serwer DNS co jakiś czas automatycznie łączy się z podstawowym, pobierając plik strefowy zawierający wszystkie dane na temat zarejestrowanych domen. Usługę związaną z przechowywaniem rekordów DNS można również wykupić u jednego z dostawców internetowych za około 50 zł za rok.

Jeśli posiadasz już poprawnie skonfigurowane serwery DNS, możesz przystąpić do rejestracji: **http://www.nask.pl/dns_formularz.html**, potem wystarczy tylko odczekać siedem dni roboczych i cieszyć się nowym nabytkiem. Roczny koszt rejestracji w domenie głównej „.pl" to 300 zł, w domenie regionalnej – 50 zł, a w domenie funkcjonalnej – 150 zł.

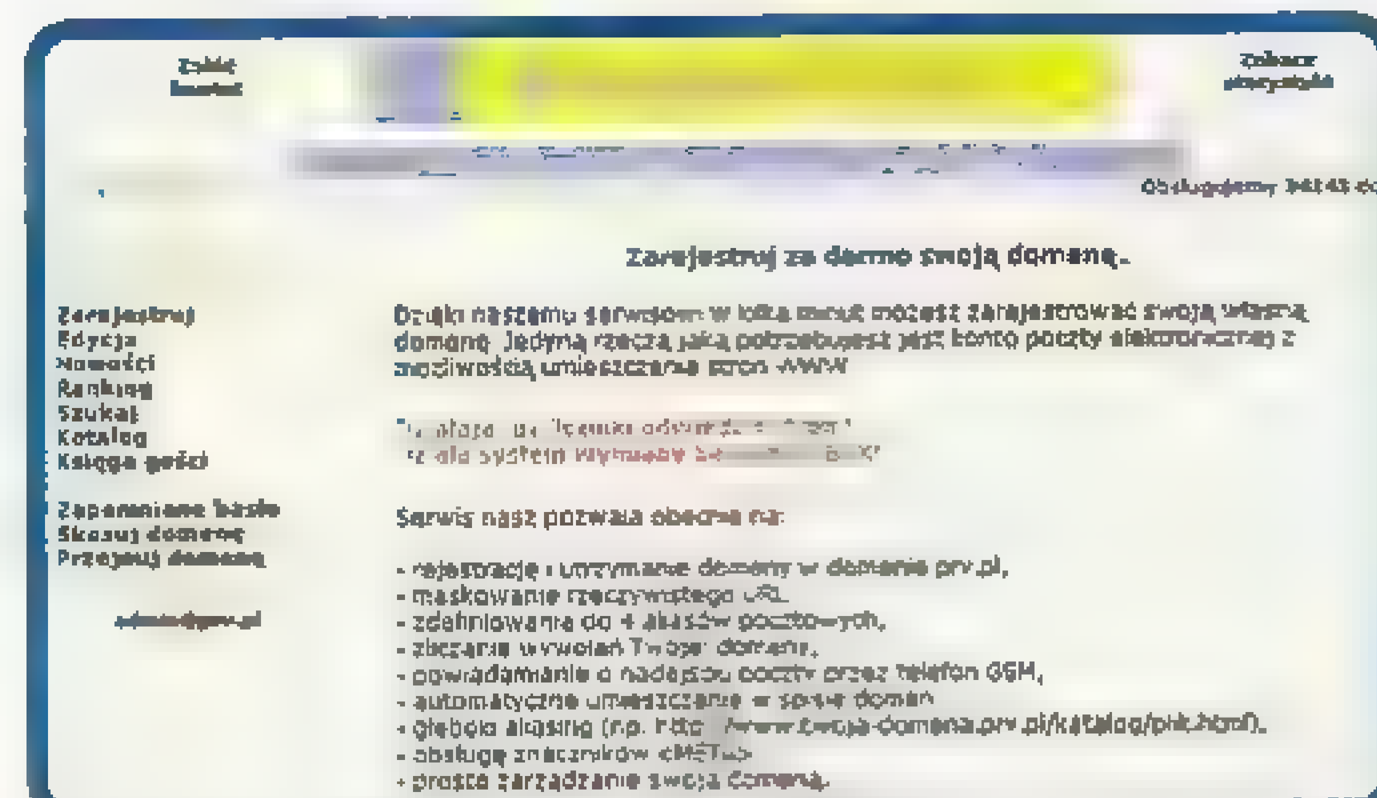
Jak to działa?

Za tłumaczenie domeny, np. click.interneria.pl na adres IP, np. 222.168.1.152, odpowiedzialne są serwery DNS – znane też jako serwery nazw. Usługa DNS, podobnie jak większość usług sieciowych, działa na zasadzie klient – serwer. Do poprawnego korzystania z domen musisz odpowiednio skonfigurować klienta DNS, zainstalowanego na twoim komputerze – tzw. resolver. Jeśli łączysz się z Internetem za pomocą modemu, to całą konfigurację masz już za sobą. Polegała ona na podaniu podczas tworzenia połączenia Dial-Up, adresów IP dwóch serwerów DNS, z których będziesz korzystał przy tłumaczeniu nazw. W przypadku numeru dostępowego TPSA: 0-202122, będą to: 194.204.152.34 oraz 194.204.159.1. Aby sprawdzić, czy wszystko działa poprawnie, wystarczy zajrzeć na swoją ulubioną stronę internetową. W oknie przeglądarki wpisz jej adres, np. http://www.wp.pl. Jeśli po chwili ujrzysz ją na swoim ekranie, będzie to oznaczać, iż nazwa zwyczajowa została poprawnie zamieniona na numer IP.

Sposób przeszukiwania rekordów DNS rozpoczyna się od prawej strony nazwy domeny. Jako pierwsze o adres IP danej domeny pytane są serwery, które podałeś przy konfiguracji resolvera. Jeśli nie znają one poprawnej odpowiedzi, przesyłają zapytanie do serwerów głównych. Serwer główny przekierowuje pytanie do serwera opiekującego się daną domeną, np. gdy chciałeś się połączyć z serwerem jan.kowalski.pl, zapytanie zostanie odesłane do serwera przechowującego rekordy dla domeny „.pl", następnie do serwera odpowiedzialnego za „kowalski.pl" itd.



Serwis firmy Polbox również udostępnił rejestrację darmowych poddomen w domenach „w.pl" i „z.pl"



Kolejny darmowy serwis, w którym możesz zarejestrować poddomenę w domenie głównej „prv.pl"

Jeśli kiedykolwiek będziesz miał problemy z domenami, a cała sprawa wyda ci się strasznie zagmatwana, nie załamuj rąk. Istnieją bowiem firmy, które zrobią to wszystko za ciebie – zarejestrują domenę, napiszą odpowiedni plik strefowy, postawią obydwa serwery DNS (zarówno podstawowy, jak i zapasowy), a także zwolnią cię od najmniej przyjemnego obowiązku papierkowej roboty: wypełniania formularzy, w których „specjaliści" od utrudniania życia chcą uzyskać od ciebie jak najwięcej danych, co powoduje, iż przy całym tym specjalistycznym żargonie nie wszystko jest jasne. Usługi takie świadczone są po niewygórowanych cenach. Przeciętny koszt rejestracji domeny to około 50-70 zł/rok plus koszt rejestracji domeny w NASK, natomiast utrzymanie obydwu serwerów DNS to 100-150 zł/rok. Warto wiedzieć, że istnieją również firmy, które taką usługę oferują co prawda za darmo, ale, niestety, jako element szerszego zakresu świadczeń. Głównym warunkiem jest zlecenie wykonania serwisu WWW, z czym wiążą się dosyć spore koszty. Takie firmy znajdziesz bez trudu, korzystając z sieciowych wyszukiwarek, np. Wirtualna Polska (www.wp.pl.) lub Onet.pl. (www.onet.pl.). Wystarczy podać w zapytaniu wyrażenia kluczowe „domena" lub „rejestracja domen". Przeprowadzone w ten sposób poszukiwania powinny zaowocować dziesiątkami internetowych adresów.

W Sieci dostępne są również darmowe strony pomocne podczas rejestracji domen, jak również przy konfiguracji i administrowaniu serwerami DNS. Jedna z nich znajduje się na stronie polskiego projektu Jak To Zrobić – www.jtz.org.pl (http://www.jtz.org.pl/Html/DNS-HOWTO.pl.html). Po pomoc możesz również udać się na IRC lub skorzystać z grup dyskusyjnych. Pamiętaj jednak, że nic nie zastąpi rady bardziej doświadczonego kolegi lub sąsiada, który w zaciszu domowym powoli wytłumaczy i objaśni ci wszystkie zawiłości związane z domenami.

Podstawowe zapisy występujące w pliku strefowym

A – *Tłumaczy domenę na konkretny adres IP*

PTR – *Stosowany w przypadku „domeny odwrotnej", tłumaczy IP na nazwę domeny.*

SOA – *Pozwala ustawić, co jaki czas serwer zapasowy ma pobierać plik strefowy, ustawić numer seryjny pliku (ważne, gdyż serwer zapasowy pobierze tylko plik o wyższym numerze seryjnym niż posiada) itp.*

NS – *Określa serwer nazw dla domeny.*

MX – *Określa miejsce dostarczenia poczty dla danej domeny.*

CNAME – *Określa nazwę alternatywną dla domeny.*

Przykładowy listing pliku strefowego*

```
$TTL   604800
@       IN     SOA    kowalski.pl.     root.kowalski.pl. ; nazwa domeny głównej oraz adres e-mail administratora,
                                                          ; zauważ iż zamiast „@" w adresie jest „."
2000070801                              ; Numer seryjny podany w formie daty.
7200                                    ; Czas pomiędzy aktualizacjami pliku strefowego przez serwer pomocniczy.
3600                                    ; Czas, po jakim serwer pomocniczy ponowi próbę pobrania pliku strefowego
                                        ; w przypadku, gdy poprzednia nie powiodła się.
3600000                                 ; Czas, po jakim informacja o domenie traci ważność.
86400                                   ; Czas przetrzymywania informacji o domenie w pamięci podręcznej.

@       IN     NS     dns1.kowalski.pl.       ; Pierwszy serwer DNS odpowiedzialny za domenę główną.
@       IN     NS     dns2.serwer.pl.         ; Zapasowy serwer DNS odpowiedzialny za domenę główną.
        IN     MX1    heniek.kowalski.pl.     ; Poczta wysłana pod adres: użytkownik@kowalski.pl. zostanie
                                              ; przekierowana do: użytkownik@heniek.kowalski.pl.
                                              ; cyfra oznacza priorytet w przypadku istnienia kilku rekordów MX.
dns1    IN     A      213.25.59.23            ; Tłumaczenie nazwy dns1.kowalski.pl. na IP 213.25.59.23.
heniek  IN     A      213.25.58.14            ; Tłumaczenie nazwy heniek.kowalski.pl. na IP 213.25.58.14.
hela    INC    NAME   heniek.kowalski.pl.     ; Przydzielenie domenie heniek.kowalski.pl. domeny alternatywnej
                                              ; w postaci hela.kowalski.pl.
dns2    IN     A      213.25.58.29            ; Tłumaczenie nazwy dns2.kowalski.pl. na IP 213.25.58.29.
dns3    IN     A      213.25.58.30            ; Tłumaczenie nazwy dns3.kowalski.pl. na IP 213.25.58.30.
tomek   IN     NS     dns2.kowalski.pl.       ; Utworzenie subdomeny tomek.kowalski.pl. Główny serwer DNS.
tomek   IN     NS     dns3.kowalski.pl.       ; tejże domeny posiada IP 213.25.58.29 (dns2.kowalski.pl),
                                              ; a zapasowy 213.25.58.30 (dns3.kowalski.pl).
```

Uwaga! Znak @ po lewej stronie oznacza, że rekord odnosi się do domeny głównej. Czas w rekordzie SOA podaje się w sekundach.

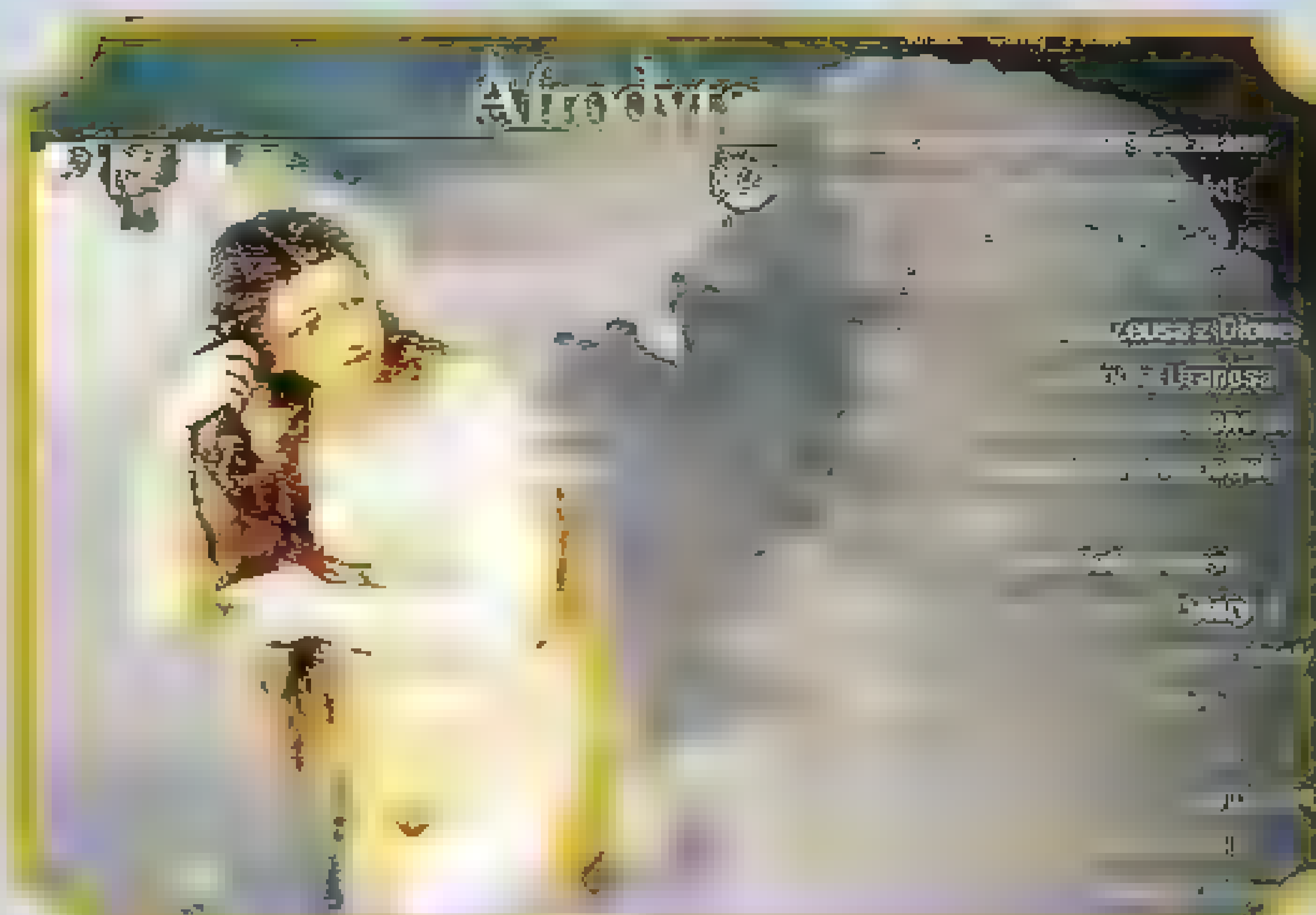
**Plik strefowy zawiera dane o konfiguracji serwera DNS*

MITOLOGIA

STAROŻYTNEJ GRECJI I RZYMU

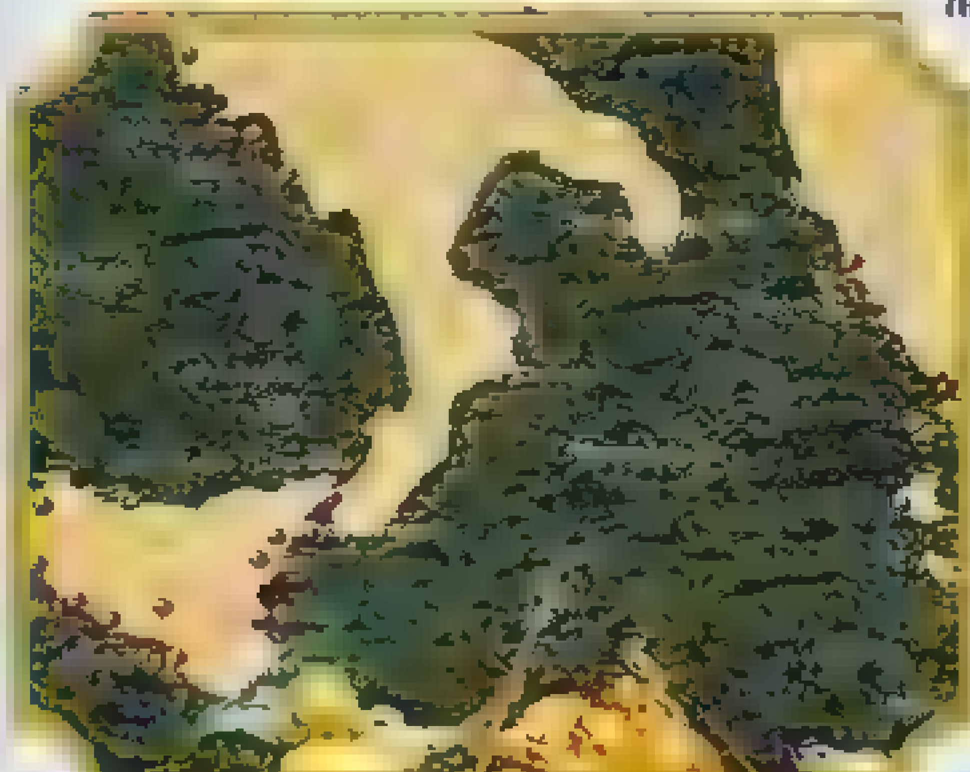
Po nitce do kłębka – zrozumieć współczesny świat. Tak brzmi slogan reklamowy produktu, który pomoże ci w poznawaniu tajników kultury antyku

Program ten wydała na płycie CD firma Optimus Pascal Multimedia. **Jest to ciekawa i pożyteczna pomoc naukowa, która oszczędzi ci żmudnego zgłębiania twórczości Parandowskiego czy Gravesa.** Niestety, ma ona też swoje wady. Pierwsze, co zauważysz, wchodząc do programu, to intro, dosyć mizerne, ale ma to być pomoc naukowa, a nie Warcraft 112. **Po uruchomieniu programu pojawi się tzw. konsola główna, na której masz do wyboru cztery tematy. Są to Bogowie, Mity, Podróże i Miejsca.** Jeżeli wybierzesz Bogów, oczom twym ukaże się lista najwyższych i najbardziej znanych bogów greckich (i tylko greckich). Cała czereda bóstw „pomniejszych" została zlekceważona. Nie ma też rozbicia na obie mitologie, grecką i rzymską, co powoduje zamieszanie. Np. samego Zeusa autorzy programu podporządkowali Fatum, a słowo to jak i idea są wynalazkiem czysto rzymskim, nie zawsze tożsamym z przeznaczeniem. Kolejną rzeczą, którą należałoby się zająć, są Mity. Nie ma tu takich nieścisłości jak w Panteonie, za to razi niepełny wybór mitów, nie zawsze najważniejszych dla rozwoju kultury. Np. mit o Tezeuszu zredukowany został tylko do porzucenia przez niego Ariadny. Następna strona to Podróże. Jest to **opis największych i najsłynniejszych mitycznych wypraw starożytnych herosów** – Odysa, Heraklesa, Jazona, Eneasza. Gdy wybierzesz jedną z wędrówek, ujrzysz mapę, na której metodą á la Indiana Jones rozwijać się będzie trasa bohatera. Głos lektora oraz wyświetlony tekst informować cię będą pobieżnie o treści mitu. Na szczęście, **jeśli życzysz sobie dokładniejszych informacji, wystarczy, że klikniesz na miejsce na mapie.** Niestety, kolejne lokacje nie zostały w żaden sposób numerowane, co – gdy bohater kluczy – sprawia, że osoba nieznająca mitologii porusza się jak we mgle.



Zamieszczone w programie informacje o bogach i ładna grafika to atuty programu MITOLOGIA

Jak widać, po nitce do kłębka może i da się dotrzeć, tylko ten kłębek dostał się chyba w ręce małego, wesolutkiego i pełnego inwencji twórczej dzieciaka. **Ostatnia z opcji to Miejsca. Jest to po prostu mapa antycznego świata, tj. basenu Morza Śródziemnego** z okolicami. Na niej zaznaczono wszelkie obszary związane z mitami. W sumie, najlepszą rzecz w tym programie stanowi Indeks, w którym – jeśli ktoś się postara – znajdzie to, czego akurat potrzebuje. Tak naprawdę, aby posługiwać się MITOLOGIĄ STAROŻYTNEJ GRECJI I RZYMU, trzeba ją już wcześniej przynajmniej trochę znać. **Jeśli chodzi o grafikę, to tu należy twórców pochwalić za szlachetny umiar,** gdyż reprodukcje wielkich dzieł malarskich o tematyce mitologicznej, to jest to, na co warto zwrócić uwagę. Szkoda jednak, że animacja narratora, który w założeniu miał zapewne naśladować antycznego aktora, oprowadzającego cię po tym bardzo ciekawym zakątku świata, nie wypada najlepiej. Muzyka jest bardzo przyjemna dla ucha, to samo można powiedzieć o głosach lektorów. Wiąże się z nimi jednak kolejna wada: mianowicie część mitów przedstawiana jest tak jak w Podróżach, za pomocą tekstu i głosu, a część ogranicza się tylko do głosu, co utrudnia korzystanie z Indeksu. Generalnie rzecz ujmując, **MITOLOGIA jest raczej programem dla osób, które... już się trochę na niej znają i chcą jedynie swoją wiedzę pogłębić** (korzystając z Indeksu). Dla pozostałych może być nieco twardawym orzechem do zgryzienia. Ale spróbować warto.



Basen Morza Śródziemnego to kolebka naszej kultury i cywilizacji



AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PASCAL OM możecie wygrać program Mitologia. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak w mitologii rzymskiej nazywa się bóg wojny?

PC		PL
Mitologia		
99 zł	Pascal Optimus Multimed.	1 gracz

Min: 486 DX 2, 8 MB RAM, Windows 95, CD-ROM
Zal: Pentium 166, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM

Grafika | Dźwięk | Frajda

+ Duży wybór haseł w indeksie, przyjemna muzyka, ładna grafika postaci
– Braki w panteonie bóstw, nieduży wybór mitów

Wędrówka po świecie [illegible] spotkanie z bogami i kulturą [illegible] są [illegible]

MISJA SPECJALNA: CLICK! w Żninie



Uroczyste wręczanie komputera, głównej nagrody w naszym konkursie na najlepszy scenariusz, odbyło się podczas akademii. Redakcja mogła tylko podziwiać sposób, w jaki pani Dyrektor zachęca swoich uczniów do nauki

Kiedy ogłosiliśmy konkurs na najlepszy scenariusz gry, nie spodziewaliśmy się, że nadeślecie tak dużo zgłoszeń. Zdecydowanie wygrała praca Tomka Kujawy ze Żnina. Dlatego też pewnego jesiennego poranka wyruszyliśmy z komputerem do tej pięknej miejscowości wśród jezior

Wyjeżdżając z Warszawy na spotkanie z laureatami naszego konkursu, mieliśmy nadzieję, że zostaniemy na miejscu życzliwie przyjęci i miło spędzimy czas na spotkaniu z naszymi czytelnikami. Trzeba przyznać, że rzadko mamy okazję, aby wyrwać się z pracy na dłuższą wycieczkę, do tego w tak ładną okolicę, jak Żnin (jeżeli masz ochotę na wypoczynek, to na pewno powinieneś tam zajrzeć). Na miejscu nie zawiedliśmy się i czekała na nas prawdziwa niespodzianka...

Na początku wszystko wyglądało najnormalniej w świecie. Ładne gimnazjum ukryte wśród zieleni, sympatyczni uczniowie, którzy czekali na nas i oczywiście na wygraną, czyli komputer. Szybko poczuliśmy się jak u siebie w domu. Podczas uroczystego apelu, w którym uczestniczyli wszyscy uczniowie i szanowne grono pedagogiczne, wręczyliśmy zwycięzcom nowoczesny komputer, a całe zdarzenie zostało obfotografowane z każdej strony. Przeżyliśmy też chwilę grozy, kiedy Pani Dyrektor Hanna Czajkowska (zresztą jedna z najsympatyczniejszych Pań Dyrektor, jakie znamy), przeczytała fragment scenariusza swojego ucznia, który opisywał posturę głównej bohaterki gry, czyli dyrektorki, jako... „przy kości". Przez chwilkę na sali panowała zupełna cisza... Okazało się jednak, że Tomek nie miał na myśli tej Pani Dyrektor... Uff, sytuacja została uratowana.

Po wszystkich oficjalnych uroczystościach mogliśmy wreszcie porozmawiać z Tomkiem (głównym autorem scenariusza, który zwyciężył w naszym konkursie) i jego kolegami. Wtedy się zaczęło...

NIE TYLKO ŚWIĘCI GARNKI LEPIĄ

Jak wiadomo, na Zachodzie nawet bardzo młodzi, ale utalentowani ludzie, są zwykle doceniani i stwarza im się warunki do dalszego rozwoju. W końcu sam Bill Gates, twórca kolosa Microsoft, zaczynał budowę swojego imperium w garażu, będąc niewiele starszym od wielu naszych





Pani Dyrektor właśnie przeczytała w scenariuszu fragment dotyczący wyglądu głównej bohaterki... dyrektorki. Obok niej Krzysiek i Tomek



Główny autor scenariusza, Tomek Kujawa, ogląda fragmenty komputera, który dostała jego klasa

czytelników. A co w tej kwestii dzieje się w Polsce? Czy młodzi zdolni ludzie mają szanse na rozwijanie swoich talentów? Niestety, czasami można odnieść wrażenie, że nikt się nimi nie interesuje. Często podchodzi się do nich z rezerwą i niedowierza, że — na przykład — uczniowie gimnazjum mogą stworzyć coś wartościowego przy użyciu komputera (w końcu wiadomo przecież, że PC służy tylko do tracenia czasu na granie...). Często dla takich ludzi brakuje pieniędzy na dalszą naukę czy doskonalenie samodzielnie zdobytych umiejętności. Chyba że uczą się w takiej szkole, jak gimnazjum we Żninie...

Nasza wizyta w tej szkole pokazała bardzo wyraźnie, że są w Polsce naprawdę uzdolnieni młodzi ludzie i miejsca, w których pomaga im się rozwijać! W Żninie uczy się co najmniej czterech utalentowanych chłopców. Można nazwać ich Czterema Muszkieterami, bo nie tylko przyjaźnią się ze sobą (i wygląda na to, że stosują zasadę „jeden za wszystkich, wszyscy za jednego”), ale także razem pracują. Tomek, Krzysiek, Przemek i Maciek interesują się językami programowania takimi jak HTML, Delphi, Pascal i Perl. Dzięki temu stworzyli własne strony internetowe, które prezentują się naprawdę bardzo ładnie. Oprócz tego Krzysiek przesiaduje często na chatach i bawi się IRC-em czy ICQ. A dlaczego zabrał się za robienie własnych stron WWW? Twierdzi, że po prostu znudziło go surfowanie od jednej do drugiej witryny. Nie zamierza jednak poprzestać na robieniu „zwykłych stron”. Teraz zainteresował się między innymi możliwościami, jakie daje WAP i telefony komórkowe. Przemek i Tomek poświęcili na doskonalenie swojej strony całe wakacje. Pierwszy z chłopców chciałby zresztą w przyszłości zająć się administrowaniem sieciami, a reszta pracować w zawodzie informatyka.

CIĘŻKA PRACA

Jest jednak jeden problem. Przed zwycięzcami ze Żnina jeszcze sporo lat nauki. Liceum, studia i całe dorosłe życie. Czy wytrwają w swoim postanowieniu? Bardzo dużo zależy od tego, czy będą docenani przez dorosłych i czy ktoś pomoże im w rozwijaniu tych zainteresowań. Na razie uczą się w Żninie, w szkole, która ma dobrą pracownię komputerową, a Pani Dyrektor doskonale rozumie, że młodych zdolnych ludzi trzeba wspierać. Zresztą szkoła jest bardzo dumna z osiągnięć swoich uczniów. Powstało w niej także Stowarzyszenie Kapitał Zaufania, dzięki któremu w soboty dzieci z okolicznych miejscowości mogą korzystać ze szkolnej pracowni informatycznej.

Do naszej redakcji przychodzi bardzo dużo listów dotyczących pracy w zawodzie informatyka. Pytacie, jak można doskonalić swoje umiejętności tak, żeby kiedyś wykonywać ten zawód. Jak widać na przykładzie chłopców ze Żnina, oprócz zdolności potrzebna jest pasja i cierpliwość. A jeżeli któryś z nauczycieli czyta ten artykuł, to mamy prośbę. Wśród młodych ludzi mogą być prawdziwe talenty. Trzeba im tylko pomóc uwierzyć w siebie tak, jak to robi dobra szkoła w Żninie, która pomaga bohaterom naszego artykułu.

SCENARIUSZ NA PIĄTKĘ

A oto fragmenty scenariusza, który wygrał w naszym konkursie:

„Gra składa się z 3 części tzn.: Szkoła średnia, szkoła podstawowa, publiczne gimnazjum. A każda misja ma 4 różniące się trudnością części.

Jest rok 2003. Właśnie skończyłeś/aś pracę w poprzedniej szkole i ubiegasz się o pracę jako dyrektor szkoły, którą wybierasz spośród trzech dostępnych.

Miesiąc temu złożyłeś swoje „papiery” jako kandydat na dyrektora jednej ze szkół (tzn. masz wybór między szkołami średnimi, podstawowymi, gimnazjami) mieszczących się w Twoim ojczystym mieście. I o dziwo wygrałeś go. Teraz zaczną się problemy. Musisz zatrudnić nową kadrę ponieważ poprzednia odeszła przez poprzedniego dyrektora. Oprócz nauczycieli musisz też zatrudnić pracowników szkoły (sekretarki, sprzątaczki, woźnych itp.). (...)

Najtrudniejsze misje będą w szkołach średnich, ponieważ szkoły będą wybierane losowo, a możesz trafić na szkołę w niebezpiecznej dzielnicy. (...)

W gimnazjum sprawa będzie troszkę łatwiejsza. Tu dostaniesz pole do popisu. Będziesz mógł wybrać w trzech różnych szkołach (różnią się wyglądem i ilością uczniów) lub też zaprojektować własną (co będzie bardzo kosztowne). Aby zbudować nową szkołę, oprócz pieniędzy od Rady Miejskiej, będziesz musiał sam zebrać fundusze na jej budowę.

W szkołach podstawowych będziesz głównie „opiekował” się dziećmi. (...) Ale nie myśl sobie, że i tam nie będzie problemów. Ależ wręcz przeciwnie. Będzie i to dużo. Dostaniesz szkołę (jeżeli można ją tak nazwać) wyglądającą jak rudera. (...)

Będziesz mógł się wcielić w dwie osoby (ich nazwiska nie są tutaj ważne): kobietę i mężczyznę. Kobieta jest „przy kości” zaś mężczyzna to jej przeciwieństwo, czyli jest bardzo szczupły. (...)

Co do zatrudniania nowej kadry pracowniczej, możesz „zaoszczędzić” na tym, ale nie na długo, ponieważ będą problemy z nią i dlatego przestaniesz dostawać pieniądze na jej opłacanie od Miasta (...).

O wyglądzie każdego elementu Twojej szkoły będziesz musiał decydować właśnie ty (będziesz wybierał podręczniki, wygląd boiska, sal gimnastycznych, sal lekcyjnych itp.). (...)

Na każdy remont, jaki będziesz chciał przeprowadzić, pieniądze będziesz musiał zbierać sam. Inaczej będzie z pomocami naukowymi. Pieniądze na to dostaniesz w ograniczonych ilościach. Co do pracowników, będą wśród nich: pielęgniarki (zazwyczaj jedna, ale to zależy od wielkości szkoły), sekretarki, woźni, sprzątaczki i sprzątacze, sklepikarka lub sklepikarz, pedagog, bibliotekarki i bibliotekarze.

Każda misja będzie oddzielona jakimś ważnym wydarzeniem, czyli wygraniem przez Twoją szkołę konkursu na najlepszą w kraju w danym roku szkolnym.

Możesz w swojej szkole wprowadzać mnóstwo ulepszeń np: założenie radiowęzła, sklepiku czy biblioteki.

To pomoże Ci wygrać konkurs na najlepszą szkołę roku. Żeby to zrobić, masz co najmniej 5 lat, bo tyle trwa twoja kadencja. Jeżeli się sprawdzisz, to może wybiorą cię na następne 5 lat?

Tomasz Kujawa



Jeszcze tylko jedno zdjęcie i Tomek (po lewej) z Przemkiem (w środku) będą mogli spokojnie pogadać z red. naczelną (po prawej)

Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalina, zdjęcia: Andrzej Cwalina

Polska premiera filmu
13 października 2000

X-MEN THE MOVIE

Jakie odczucia budzą w tobie szkaradni mutanci o zdeformowanych twarzach? Czy chciałbyś być ich przyjacielem, czy też może nie podałbyś im ręki? Zresztą nie odpowiadaj i tak jest już za późno...

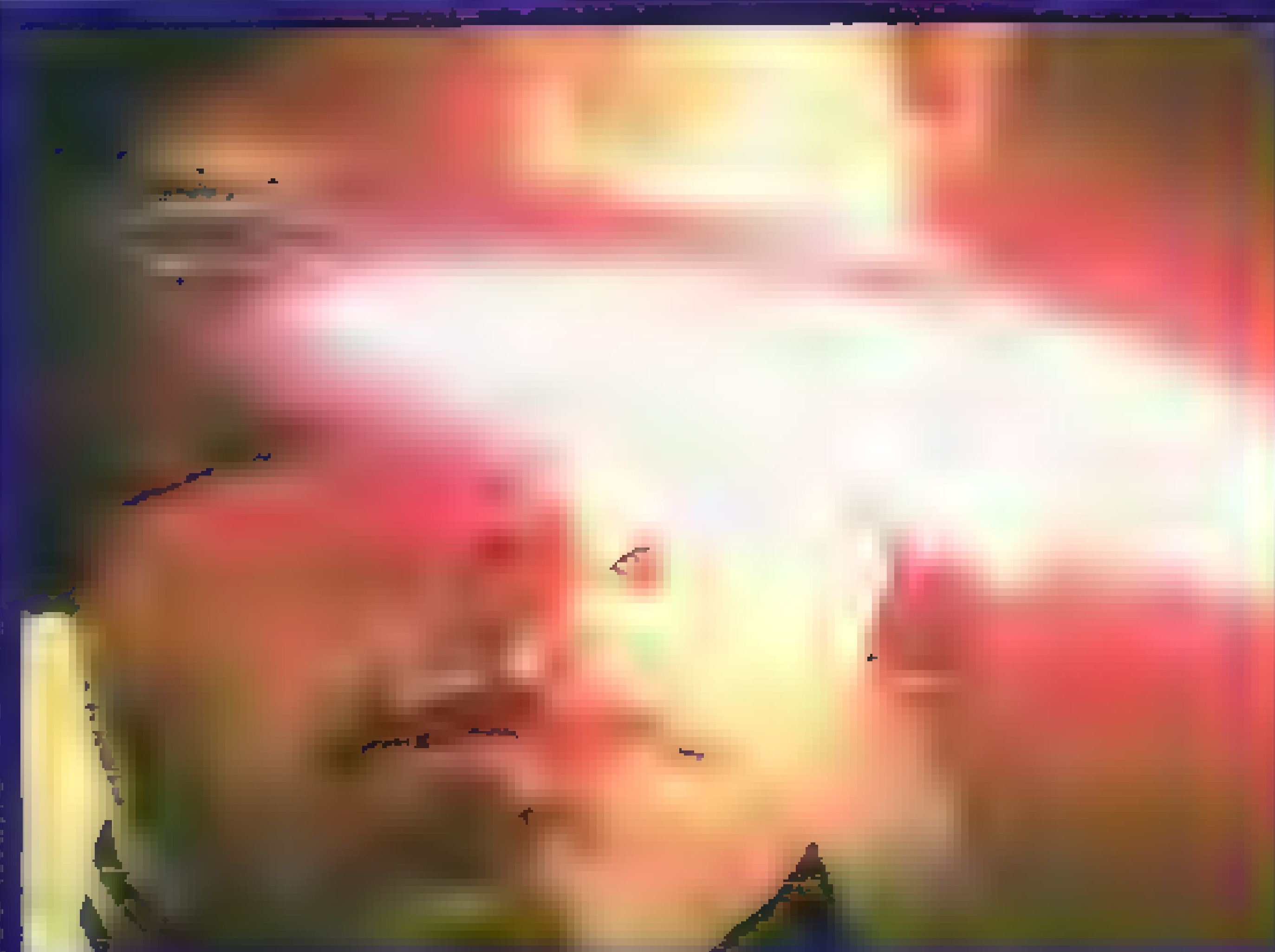
AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy SYRENA E.G. możecie wygrać gadżety związane z filmem X-Men! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 30 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kto był twórcą komiksu X-Men?

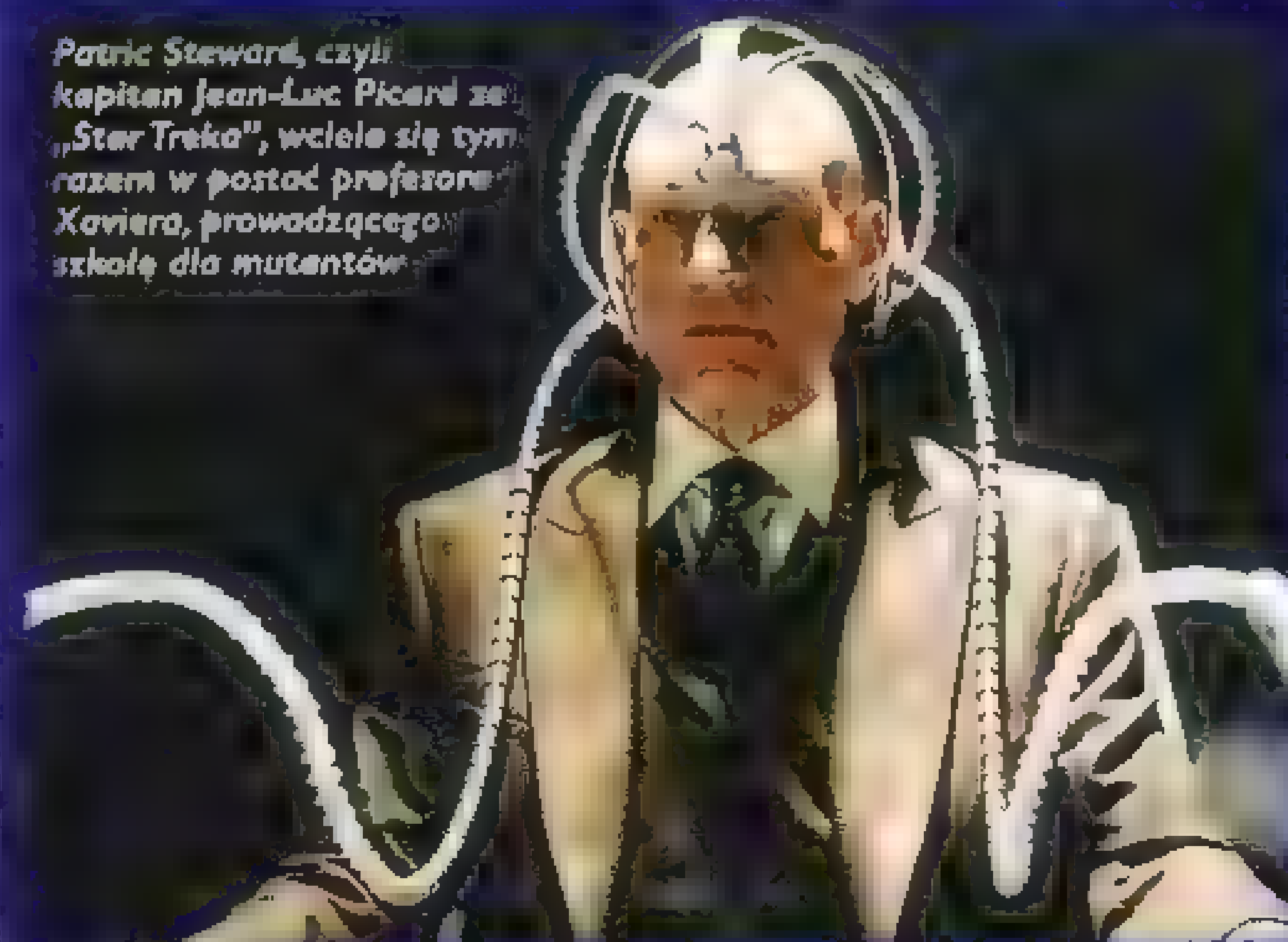
Społeczeństwo wybrało za ciebie. Cyklop emitujący energetyczne wiązki, panna Sztorm kontrolująca pogodę, Rosomak (Wolverine) uzbrojony w ostre niczym stal szpony, wreszcie telepata Jean Grey wraz z resztą mutantów opuścili ulice miasta i zeszli do podziemia. Upokorzenia, jakich doznali na powierzchni, wszechobecne obelgi, pogarda i nienawiść, umiejętnie podsycane przez prawicowych polityków, takich jak Robert Kelly (w tej roli w filmie Bruce Davison), zepchnęły ich na margines. Ludzki strach nie pozwolił im żyć tak, jak chcieli. Mutantom pozostały więc dwie możliwości – iść za profesorem Xavierem (Patrick Steward znany jako kapitan Jean-Luc Picard z serialu „Star Trek") albo stanąć po stronie Magneto (Ian McKellen, zagrał w „Bohaterze ostatniej akcji" z Arnoldem Schwarzeneggerem, a obecnie występuje we „Władcy pierścieni").

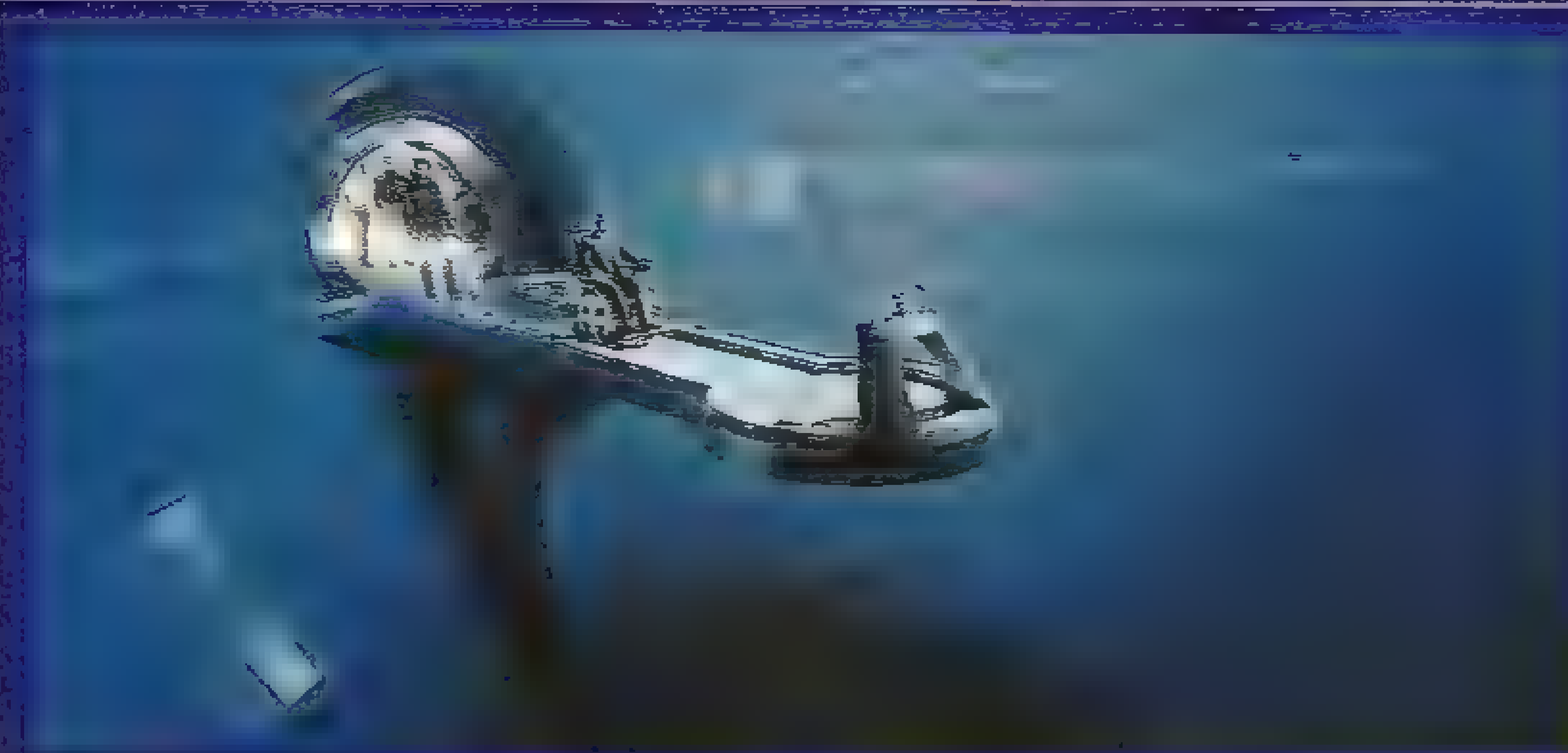
Ten pierwszy, słynny telepata, założył szkołę dla odmieńców. Jego uczniowie służą ludzkości niczym komiksowi bohaterowie tacy jak Superman czy Batman. Nie spotykają się jednak z wdzięcznością tłumów, nie są gwiazdami mediów i wciąż nie mogą żyć jak normalni ludzie. Ich opinię psują bowiem sprzymierzeńcy Magneto, tworzący tajną organizację o nazwie Bractwo. To wyznawcy darwinizmu – teorii, w myśl której mutanci są nową, bardziej zaawansowaną rasą, która prędzej czy później zastąpi ludzi. Konflikt między nimi wisi w powietrzu.

POMYSŁ STARY JAK ŚWIAT

Film X-MEN jest ekranizacją słynnego komiksu pod tym samym tytułem. Stan Lee, współtwórca potęgi wydawnictwa Marvel Comics, powołał go do życia w 1963 roku. Kolejne zeszyty zaskakiwały amerykańskich czytelników. Nowi superbohaterowie nie byli bowiem podobni do znanych postaci z popular-


Efekty specjalne zastosowane w filmie kosztowały około 50 milionów dolarów. Trzeba jednak przyznać, że wydatek się opłacił


Patric Steward, czyli kapitan Jean-Luc Picard ze „Star Treka", wcielił się tym razem w postać profesora Xaviera, prowadzącego szkołę dla mutantów



Narastające napięcie i sprzeczność interesów między Xavierem a Magneto na pewno dostarczą ci odpowiedniej porcji wrażeń. Efekty wizualne to przede wszystkim zasługa całego sztabu scenografów, którzy stworzyli kilkadzieśiąt futurystycznych konstrukcji.

nych historyjek obrazkowych. Umieli zachować się samolubnie, bywali sarkastyczni i nie zawsze pomagali ludziom. Popełniali też błędy. Kto wie, czy właśnie nie owe „ludzkie" cechy mutantów spowodowały, że X-MEN odniósł tak olbrzymi sukces, stając się jednym z najbardziej znanych komiksów na świecie.

CIERPLIWOŚĆ FANÓW

O ekranizacji X-MEN mówiło się już od sześciu lat. Niestety, kolejne wersje scenariusza filmu nie zadowalały producentów. Obawiali się oni, że jego realizacja przyniesie wytwórni 20th Century Fox ogromne straty finansowe. W przekonaniu tym utwierdzały ich porażki takich obrazów jak „Batman i Robin", „Spawn" czy „Phantom". Wtedy jednak pojawił się Bryan Singer, autor nagrodzonego dwoma Oscarami filmu „Podejrzani". Człowiek ów miał pomysł na X-MEN-a. Singer uznał, że dotychczasowe komiksy kinowe są zbyt komiksowe. – Brakuje im realizmu – mówił – czyli tego, co tak bardzo podobało się widzom w pierwszym Batmanie z Jackiem Nicholsonem". Skoncentrował się więc na istniejącym już w papierowych wersjach X-MEN-a wątku politycznym. Dzięki temu film stał się pochwałą tolerancji w przeciwieństwie do szerzącego się na całym świecie rasizmu.

CIEKAWY I MĄDRY?

Nie znaczy to jednak, że oglądając X-MEN, będziesz znudzony filozoficzną treścią filmu. Co to, to nie. Realizatorzy zrobili wszystko, by uatrakcyjnić twoją wizytę w kinie. Na potrzeby filmu przygotowano więc ponad 350 efektów specjalnych, kosztujących około 50 milionów dolarów. Zatrudniono również znanych i cenionych aktorów – na ekranie zobaczysz między innymi Annę Paquin (nagrodzoną Oskarem za rolę w „Fortepianie"), znaną z pierwszej części „Flintstonów" Halle Berry oraz Famke Jessen (Xenia z „GoldenEye"). Na planie wszyscy bardzo ciężko pracowali. Zarówno aktorzy, jak i technicy mieli świadomość, że na końcowy efekt ich pracy czekają miliony widzów po obu stronach Atlantyku. Grający rolę Rosomaka Hugh Jackman wspomina, iż gdy przyjechał do Stanów Zjednoczonych, by wziąć udział w zdjęciach próbnych do filmu, celnik na lotnisku spytał go o rolę, którą miałby zagrać. „Odpowiedziałem mu, że zagram Rosomaka. Wówczas on krzyknął Rosomak na całe gardło i z miejsca poprosił mnie o autograf. Zrozumiałem wtedy, jak ważny jest dla ludzi X-MEN".



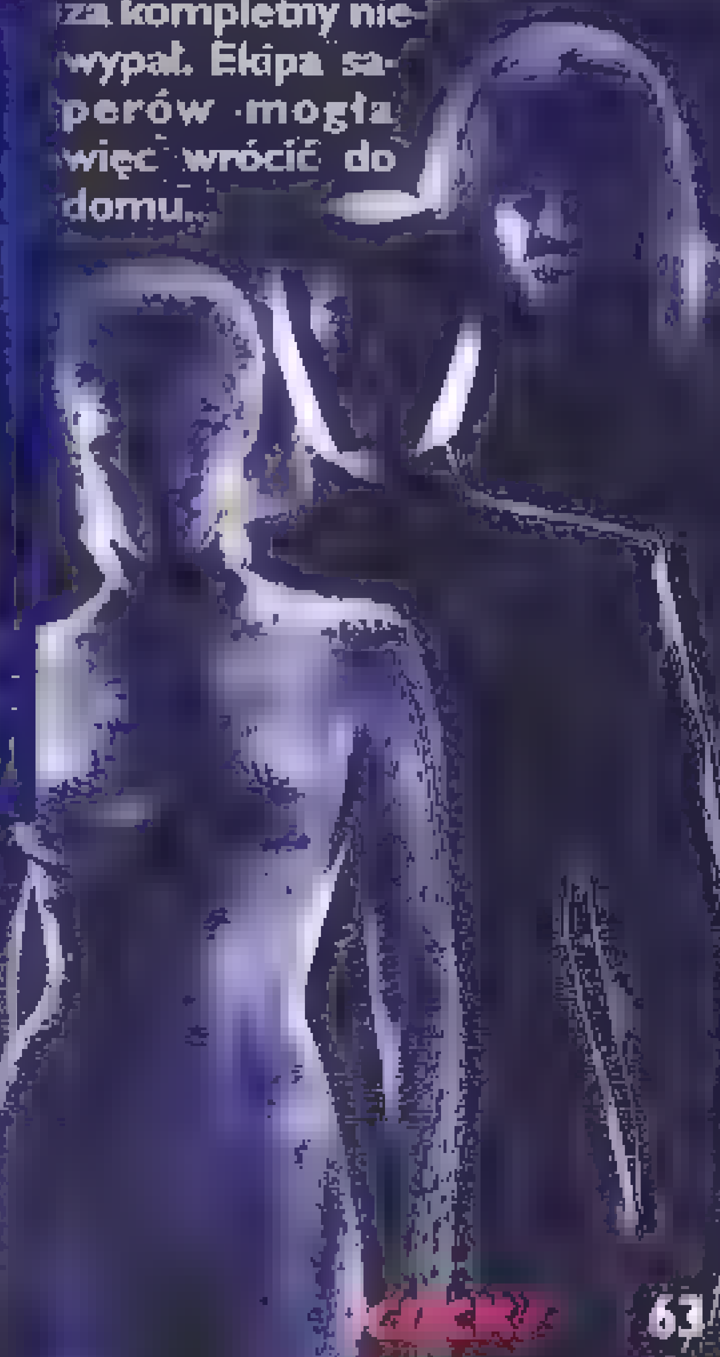
Egoistyczni i zarozumiali od czasu do czasu bohaterowie X-mena wzbudzają sympatię, bo w swych zachowaniach przypominają nas, ludzi.

Niezwykle trudne zadanie mieli do wykonania scenografowie. Blisko dwieście osób przez wiele tygodni wznosiło ponad 80 konstrukcji, wśród których największe wrażenie robi olbrzymi, stalowy monolit. Głaz ów ma na ekranie wysokość kilkudziesięciu pięter (w rzeczywistości miał zaledwie dziesięć metrów) i był nie lada wyzwaniem również dla ludzi odpowiadających za efekty wizualne. A te są w filmie naprawdę wspaniałe.

X-MEN został w Stanach Zjednoczonych bardzo dobrze przyjęty przez publiczność. Chwalono zwłaszcza niezwykle widowiskowe sceny walk oraz świetną charakteryzację. Niektórzy widzowie co prawda zarzucali reżyserowi, że zbytnio oddalił się od komiksowej wizji świata zamieszkałego przez mutantów, jednak nie było osoby, która uznałaby film za kompletny niewypał. Ekipa saperów mogła więc wrócić do domu.



Uczniowie Xaviera kontra sprzymierzeńcy Magneto. Konflikt między tymi dwiema, jakże odmiennymi grupami, to główny wątek filmu.



Tekst: Michał „Joel" Zach..., Zdjęcie Syrena Entertainment Group

KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry

Kupony ważne są do końca października

JEDYNA OKAZJA
Dzięk. **CLICKOWI!** możesz kupić TANIEJ wiele doskonałych gier firmy IM GROUP



Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz 5% taniej! Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31

Wirtualny Świat

Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł! Wysyłka gratis!

CEWIND DALE	~~99 zł~~	89 zł
MDK 2	~~79 zł~~	69 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za załączeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy **Wirtualny Świat** oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

SUPEROKAZJA
Tylko z **CLICKIEM!** możesz kupić wybrane gry firmy TOPWARE za 10 zł



Zamów CUECLUB za 69.95 zł, a jeden z czterech tytułów (SEPTERRA CORE, GET MEDIEVAL, GRUNTZ, KNIGHT & MERCHANTS) kupisz za superrcenę 10 zł. Czyli za dwie gry płacisz jedynie 79.95 zł! Wyślij do nas zamówienie na kartce pocztowej – koniecznie naklej kupon, podaj tytuły zamówionych gier oraz dokładny adres, pokrywamy koszty przesyłki. Nasz adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała, tel. (0-33) 81 30 316

WIELKA PROMOCJA
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT 10 % taniej!



Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier GRATIS!

CLICKERS I JEGO PRZYJACIELE 15

SYDNEY 2000
DO BIEGU...
GOTOWI...
BANG!
START!
BIEG NA 100 METRÓW ZŁOTY MEDAL DLA POLSKI!
KAJAKARSTWO GÓRSKIE...
...ZŁOTO DLA POLSKI!
ZAPASY, POLAK MISTRZEM OLIMPIJSKIM!
PODNOSZENIE CIĘŻARÓW, POLSKA!
WARCABY SPORTOWE, KOLEJNE ZŁOTO DLA POLSKI!
SYDNEY 2000
TA GRA JEST GENIALNA! MOGĘ WYGRAĆ WSZYSTKIE DYSCYPLINY I TO BEZ LAT TRENINGÓW!

Rys. Marcin Kułakowski

news-telegram news telegram

● NAPSTER ZNOWU DO SĄDU
Przed sądem apelacyjnym w San Francisco rozpoczął się kolejny proces przeciwko firmie Napster. W lipcu sąd nakazał Napsterowi zaprzestanie zamieszczania na swym serwerze utworów, ale sąd federalny wyższej instancji tymczasowo wstrzymał wykonanie tego orzeczenia. Teraz zapadnie decyzja o ewentualnym wejściu w życie zakazu. Według sondażu CNN i Instytutu Gallupa, 78% użytkowników Internetu jest przekonanych, że Napster nie dopuścił się przestępstwa.

● KONIEC Z JPEG'AMI?
Firma e-Vue udostępniła narzędzia do kompresji i dekompresji statycznych obrazów w formacie MPEG-4. Najważniejszą cechą nowego standardu jest bardzo wysoki współczynnik pakowania danych. Obrazy zapisane w MPEG-4 mogą być dwa do pięciu razy mniejsze niż JPEG.

● ZBYT SZYBKIE KOMPUTERY
Niektóre komputery wyposażone w bardzo szybkie procesory potrafią... tracić informacje podczas zamykania systemu operacyjnego Windows! Problem dotyczy systemu Windows ME (mogą go napotkać też posiadacze Windows 98) i komputerów z procesorami AMD lub Intel powyżej 933 MHz. Również dyski twarde ATA100 z dużą pamięcią „cache" mogą „gubić" dane przy wyłączaniu. Microsoft opracował już odpowiednie „łatki" i udostępnił je... jedynie producentom komputerów!

● NOWY QUARK JUŻ BLISKO
Pojawiła się wersja wstępna popularnego programu do przygotowywania dokumentów do druku – QuarkXPress 5.0.

SPRZĘT — SZYBKI SPRZĘT

Nagrywarka Yamaha CRW-2100



Firma ALSTOR, oficjalny dystrybutor YAMAHA, zaprezentowała najnowszy model nagrywarki CD-RW z serii CRW-2100. Urządzenie umożliwia zapis płyt CD-R z prędkością 16x, płyt CD-RW z szybkością 10x i odczyt z prędkością 40x. Nowy napęd obsługuje wszystkie obecnie używane metody zapisu danych. Napędy nowej serii wykorzystują technologię opracowaną przez koncern YAMAHA – Optimum Write Speed Control Technology, zapobiegającą pojawieniu się błędów zapisu i, co za tym idzie, zniszczeniu płyty.

Napędy CD-RW YAMAHA z interfejsem ATAPI i SCSI będą dostępne w sprzedaży pod koniec października, wersja FireWire (IEEE-1394) pojawi się za parę miesięcy – w grudniu 2000 r.

Nagrywarki stają się coraz szybsze i tańsze...



EXTRA — ZAPROSZENIE!

Wspólne granie i spotkanie z redakcją CLICK!



Gorąco zapraszamy wszystkich czytelników magazynu CLICK! na turniej Sydney 2000 – będziesz miał niepowtarzalną okazję poprawienia np. wyników doskonałego polskiego zawodnika, Marcina Urbasia. Zawody rozegrają się w salonie multimedialnym Extrapole w Jankach k/Warszawy w sobotę 21 października. Udział w eliminacjach do turnieju, które rozpoczynają się o godzinie 11.00 i będą trwały aż do 16.00, może wziąć każdy chętny. 64 najlepsze osoby przejdą do finału, w którym zmierzą się ze sobą, a nie z komputerowymi rywalami – zwycięzcy otrzymają cenne nagrody.

Po zakończeniu turnieju odbędzie się spotkanie z członkami redakcji CLICK! Postaramy się odpowiedzieć na wszelkie wasze pytania związane z grami i komputerami. Jeszcze raz serdecznie zapraszamy!



Salon Multimedialny Janki k/ Warszawy

SPRZĘT — SUPER JAKOŚĆ

Najnowsze drukarki HP



Hewlett-Packard zaprezentował trzy drukarki atramentowe, które zapewniają wydruki o jakości fotografii i drukują szybciej niż dotąd produkowane urządzenia (do 17 stron na minutę). Są one ponadto wyposażone w zaawansowane funkcje, np. optyczny czujnik papieru oraz bezprzewodowe łącze na podczerwień. Nowe drukarki to: HP Deskjet 990 Cxi Professional Series, HP Photosmart 1218 oraz HP PhotoSmart 1215. Wszystkie drukarki umożliwiają druk z rozdzielczością 2400 x 1200 punktów i posiadają złącza USB oraz równoległe. Modele HP Photosmart 1218 oraz 1215 umożliwiają ponadto wydruk bezpośrednio z aparatu cyfrowego.

Teksty: R.J. „Yackool”

news-telegram

Najnowszy produkt Quarka ma posiadać zestaw narzędzi do projektowania stron internetowych. Oprócz tego Xpress 5.0 ma współpracować z Acrobat Distillerem przeznaczonym do tworzenia plików PDF.

● BEZPIECZNE ZAKUPY W WIRTUALNEJ POLSCE

Wirtualna Polska uruchomiła w swoim sklepie internetowym system bezpiecznej autoryzacji kart kredytowych. Dane dotyczące karty (nazwisko posiadacza, numer i termin ważności) trafiają bezpośrednio do centrum rozliczeń PolCardu. Transakcje przeprowadzane są w czasie rzeczywistym, sklep od razu otrzymuje odpowiedź, czy zakupy mogą być zrealizowane, czy też nie.

news-telegram

● ZDJĘCIE Z KOMPUTERA

Portal Interia.pl uruchomił pierwszy w Polsce i jeden z niewielu na świecie serwis, w ramach którego można przenieść obraz zapisany w pliku .jpg na papier fotograficzny. Pliki przesyłać można przez strony WWW.

● INTERNET EXPLORER 6.0

Microsoft zapewnia, że przyszła wersja popularnej przeglądarki stron WWW ma uniemożliwić zdobywanie informacji o tym, jakie strony użytkownik najczęściej odwiedza. Obecnie, za pośrednictwem specjalnie wykonanej strony internetowej, bardzo łatwo można uzyskać takie i inne dane.

CLICK!

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kulakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski.

Adres do korespondencji: „CLICK!”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (022) 517-01-94, (022) 517-01-93 e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, tel. (022) 51-70-244

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (Dyr. działu), Dariusz Trzciński, tel. 51-70-255, Lidia Bednarz, Agata Pozonek, Beata Harabasz tel. 51-70-258

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

Informacji na temat warunków prenumeraty magazynu CLICK! udzielają urzędy pocztowe na terenie całego kraju.



Witajcie!

Przez ostatnie dni nasza poczta przeżywała ponownie ciężkie chwile. Nie dość, że nazbierało się listów z rozwiązaniami konkursów, to dodatkowo wielu z Was postanowiło podzielić się z nami wrażeniami z wakacji, itp. Efekt był łatwy do przewidzenia: część osób musiała dłużej czekać na odpowiedzi na e-maile, gdyż cała redakcja była zajęta przekopywaniem worków z korespondencją...



■ GDZIE KUPIĆ CLICK!?

Cieszę się z ostatnich zmian, jakich dokonaliście w CLICKU! Podobał mi się również wasz dodatek. Nie wiem tylko, dlaczego tak trudno was dostać. Myślę, że to się zmieni poprzez prenumeratę. Co będzie z dodatkami Extra? Czy one także będą prenumerowane?

Kris7

Dochodzą do nas sygnały, że czasem macie problemy z kupnem naszego pisma. Niestety, nie mamy zbyt dużego wpływu na sposób dystrybucji CLICKA! Jest jednak bardzo proste rozwiązanie: prenumerata pocztowa. Dzięki niej na pewno otrzymacie każdy numer i nie będziecie musieli się stresować, biegając do kiosków! Co do CLICK! extra – ponieważ ukazuje się on nieregularnie i nawet my nie wiemy, kiedy zrobimy nowy numer, nie możemy zaoferować wam jego prenumeraty.

■ UPDATE BIOSA

Jak mogę zbobyć w miarę nowego Biosa i czy w ogóle jest możliwa jego zmiana na nowszy?

Ciuciek

Nowe wersje BIOS oferują na swoich stronach WWW prawie wszyscy szanujący się producenci płyt głównych i właśnie tam powinieneś rozpocząć poszukiwania. Opis procedury aktualizacji BIOS znajdziesz w instrukcji do płyty głównej oraz w Internecie. Jeśli jednak twój komputer funkcjonuje prawidłowo, nie powinieneś bez powodu zmieniać BIOS-u.

■ HASŁO DO MP3 PILNIE POTRZEBNE!

Podajcie hasło do Napstera lub do jakiegoś innego programu ściągającego pliki mp3 z Sieci.

Sebciu

Niestety, nie możemy podawać namiarów na pirackie serwery mp3. Co do Napstera, to dostęp do tego serwisu nie wymaga żadnych specjalnych kodów.

■ WIĘCEJ O MP3

Piszę do was z prośbą, abyście na płycie nowego CLICK! extra dali jakiś fajny i prosty w obsłudze program do słuchania mp3. Jeżeli jest to niemożliwe, to odpiszcie mi, na jakich stronach WWW można taki program ściągnąć za darmo.

Lukking

Oczywiście, że postaramy się dać w najbliższej przyszłości coś do słuchania empetrójek. Jeśli chcesz sam pobrać potrzebny ci program, zajrzyj np. pod adres tucows.icm.edu.pl.

■ JAK ZARABIAĆ W INTERNECIE

Kupiłem wasz dodatek „Click w sieci". Nie napisaliście w nim nic o zarabianiu przez Internet. Prześlijcie mi kilka dobrych ofert, aby można było zapłacić chociaż za rachunek telefoniczny.

Maniac4

O zarabianiu w Sieci pisaliśmy już kilka razy, jednak – jak widać – dla naszych czytelników to za mało... Być może wkrótce wrócimy do tego tematu. Póki co, istnieje bardzo mało firm (głównie zagranicznych), które umożliwiają zarobienie jakichkolwiek pieniędzy internautom z Polski. Większość rodzimych firm dopiero startuje ze swoją działalnością i trudno się od nich spodziewać zapłaty za ankiety, maile itp.

■ POKEMONA, POKEMONA!

Droga redakcjo, piszę do was z zapytaniem, czy moglibyście więcej pisać o Pokemonie? Po ostatnim numerze CLICK! bardzo zaciekawiła mnie ta gra...

Virus

Pokemon opanował praktycznie cały świat, tak więc pewnie i w Polsce stanie się niezwykle popularny. A ponieważ część redakcji wprost szaleje na punkcie małego, żółtego Pikachu, zapewne Pokemon zagości w CLICKU! jeszcze nie jeden raz.

■ NIC NIE ZMIENIAJCIE...

Cześć, czytam wasze pismo od pierwszego numeru i uważam, że jest świetne, ale można by było zrobić prenumeratę... Czytam wiele innych czasopism i nie uważam, że są gorsze, ale CLICK! podoba mi się najbardziej. Niektórzy proszą was, żebyście dali więcej listów albo coś odjęli – ja uważam, że tak jest dobrze(...) Wiem, że ludzie do was piszą i proszą o Tipsy. Jak chcecie, to podajcie im mój e-mail, a ja im napiszę tipsy.

Michał

Po wielu bojach udało nam się uruchomić prenumeratę, tak więc, zaczynając od numerów styczniowych, CLICK! powinien docierać wprost do waszych domów (dokładne informacje znajdziecie obok). Miło nam, że podoba ci się nasze pismo, jednak uważamy, że ciągle powinniśmy je ulepszać – mamy jeszcze sporo rzeczy do zrobienia i ciągle sporo pomysłów.

■ MIŁOŚNICZKA LARY CROFT

Nazywam się Monika, od dwóch miesięcy czytam wasze czasopismo i bardzo zainteresowała mnie gra TOMB RAIDER, o której pisaliście kilka razy w CLICKU! Chciałabym was gorąco poprosić o podanie adresu FAN KLUBU TOMB RAIDER (jeżeli taki istnieje) oraz o więcej informacji dotyczących TOMB RAIDER 5 – THE CHRONICLES.

Monika

O przygodach boskiej Lary Croft na pewno napiszemy więcej, jak tylko pojawią się świeże informacje na temat tej gry. Co do fan klubu Tomb Raider, to postaramy się w którymś z najbliższych numerów zamieścić jego adres. Do tego czasu polecamy ci poszukanie w Internecie podobnych do ciebie miłośników prześlicznej bohaterki TR.

■ Z KOMÓRKI DO KOMPUTERA

Czytam Wasze czasopismo od drugiego numeru. Najbardziej lubię dział o Internecie oraz o telefonach komórkowych. Co do telefonów komórkowych, to mam krótkie pytanie: jeżeli mam program do wysyłania SMS-ów, to czy da się wysyłać SMS z telefonu komórkowego do mojego komputera?

Tomek

Aby wysyłać wiadomości z telefonu komórkowego na PC (dokładniej na adres e-mail), musisz mieć wykupioną usługę dostępu do Internetu. Taką usługę oferują wszyscy polscy operatorzy telefonii komórkowej. Sam program do SMS nic tutaj nie zdziała – służy on tylko do wysyłania wiadomości na komórkę.

■ CLICK! POD ŁAWKĄ?!

Chciałbym się podzielić moimi odczuciami dotyczącymi waszej gazety. Bardzo przyjemnie się ją czyta na lekcjach.

Tomek

W sumie powinniśmy się cieszyć z tak wiernego czytelnika, ale co powiedzą na to nauczyciele? Może lepiej czytaj CLICKA! na przerwach?

ONI WYGRALI W CLICK! 19/2000

■ SYDNEY 2000
Odpowiedź brzmi: Pierwsze Igrzyska ery nowożytnej odbyły się w 1896 r.. Nagrodę, grę SYDNEY 2000 otrzymuje: Miłosz Kamiński z Gliwic

■ ODYSEJA
Odpowiedź brzmi: Odys był królem Itaki. Nagrodę, grę ODYSEJA, otrzymuje: Zdzisław Piękoś z Gródek n/Dunajcem

■ AVP GOLD
Odpowiedź brzmi: Odtwórczyni roli Ripley w filmie o Obcych to Sigourney Weaver. Nagrodę, grę AvP GOLD, otrzymuje: Paweł Pląskowski z Grodziska Wlkp.

■ ICEWIND DALE
Odpowiedź brzmi: Drużyna może się składać maksymalnie z 6 postaci Nagrodę, grę ICEWIND DALE, otrzymuje: Maciej Łagan z Kielc

■ KOUDELKA
Odpowiedź brzmi: Być albo nie być wypowiedział Hamlet. Nagrody, gry Ape Escape, otrzymują Rafał Drzyimski z Kusowa, Jarosław Ciszewski ze Zbąszynia i Łukasz Hałas z Polic. Maskotki, małpy, otrzymują Aleksandra Kobyłecka z Warszawy, Maciej Rapior z Poznania i Marcin Długokęcki z Morąga

■ TABLET
Odpowiedź brzmi: Rysikiem nie można pisać na zwykłej kartce. Nagrodę, TABLET, otrzymuje Łukasz Osypiński z Łukowa

■ MYSZKA
Odpowiedź brzmi: Nowe myszki Logitech nie wymagają specjalnej podkładki. Nagrodę, myszkę Logitech, otrzymuje Dawid Parafiński z Subaczowa

■ PLAYER
Odpowiedź brzmi: Program PlayR to odtwarzacz multimedialny. Nagrodę, program PLAYER, otrzymuje Piotr Dmytriw z Wyczech

■ MANGA
Odpowiedź brzmi: Kot ma tylko jedno życie (lub siedem, dziewięć, jak głoszą legendy). Nagrody, komiksy WANEKO, otrzymują Marcin Moczulski z Bolkowa, Anna Sobolewska z Sycowa, Michał Gruszka z Zakopanego, Marcin Bochniak z Sandomierza i Paweł Kaźmierczak z Ostrzeszowa

Wszystkich czytelników informujemy, że zmieniamy zasady losowania nagród. Ponieważ premiery gier się opóźniają, będziemy je losować w momencie, gdy dotrą do naszej redakcji. Ale zapewniamy, że nikt z tego powodu nie zostanie pokrzywdzony.

20 / nr 19
Grę **POMPEJE** ufundowaną przez firmę **CD PROJEKT** wygrał: **Mirosław Szałkowski**
Gratulujemy!

archiwum T&T CLICK! 21/2000

ARCHIWALNE KODY I PORADNIKI
Osobom zamawiającym kserokopie kodów oraz poradników z archiwalnych numerów CLICK! przypominamy o przysyłaniu kopert zwrotnych wraz z odpowiednim znaczkiem. Warunkiem otrzymania kserokopii jest przysłanie kuponu!

PRENUMERATA CLICKA!
Przedpłaty na I kwartał 2001 przyjmowane są w urzędach pocztowych oraz przez doręczycieli do 25 listopada 2000